CASUS Belli

jeux de rôle, de cartes, et Cie...

Novembre 97

N° 110

Les Forges de Galgatan

Le secret des Vifs-horions

In Nomine/Magna

Anges et démons : la grande baston

BaSIC/Énigma

Votre quartier général + un scénario

M 3168 - 110 - 32,00 F

230 FB - 8,50 FS - 5.25 $can

Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Longtemps attendu : Shadowrun France ; l'interview de Weiss et Hickman, les auteurs de DragonLance ; et un Grand Écran AD&D.



Le 16 octobre :

L'événement **Dragons d'une flamme d'été** :
Un chef-d'œuvre de Weis et Hickman !

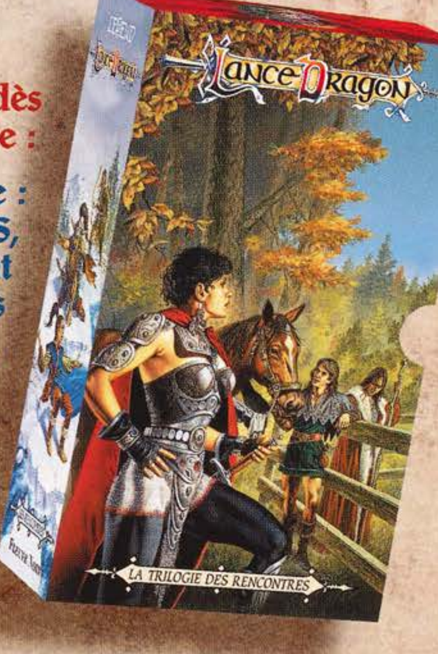
500 p. - 99 F.F.

Margaret Weis & Tracy Hickman
Lance Dragon
Dragons d'une flamme d'été
Après la guerre de la lance...

Et aussi dès le 6 novembre :

Une nouvelle trilogie :
Les rencontres,
ou comment se sont connus les compagnons de la Lance...

102 F.F. le coffret.
Également disponibles séparément (34 F.F. le volume)

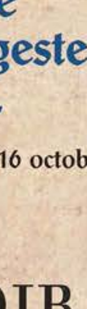


Birthright™

Birthright
1
Le trône de fer
Simon Hawke

Une nouvelle série inédite qui renouvelle la fantasy.
Une atmosphère entre chansons de geste et Shakespeare.

42 F.F. le volume . Disponibles dès le 16 octobre.



Birthright
2
Grandcœur
Dixie Lee McKeone

design : dominike duplaa

Fleuve Noir




Le plus grand spot
d'échange en Europe
l'Œuf Cube®





Édito

Certes, s'il vous reste à trouver des idées pour boucler la campagne que vous jouez samedi prochain, les pages les plus utiles de ce *Casus* sont celles qui vous entraînent dans les entrailles des Forges de Galgatan, ou dans les coulisses de l'agence Ward & Blackmoor, ou encore les scénarios...

Mais personnellement, dans un magazine, je ne guette pas que l'utile, j'apprécie aussi l'agréable. Dans ce numéro, j'ai une certaine tendresse pour ces petites pages, telles des ruelles qui s'écartent de l'avenue principale : le *Waou! Hawkmoon* de Tristan Lhomme, qui nous rappelle que cet univers baroque et périlleux n'a rien perdu de son originalité ; à l'opposé, et plus étrange, Fabrice Colin tire de sa ludothèque ces jeux décalés, fruits d'une volonté et d'un investissement, qui semblent parfois ne pas avoir été faits pour (ou par) des habitants de notre planète... Quant à Margaret Weis et Tracy Hickman, ils nous rappellent que si les Américains croient au rêve américain, c'est qu'ils ne manquent pas d'apprécier quand il se réalise. Juste fais-le...

Didier Guiserix

Bande dessinée à tous les étages !

À offrir ou se faire offrir pour Noël qui approche, voici les dernières parutions de certains de nos illustrateurs et scénaristes préférés :

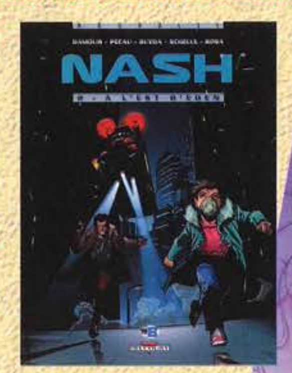
— **Thierry Ségur**, *assisté d'Igor Szalewa au scénario, a réalisé* **Le Roi des Méduses**, *un conte fantastique dans un Orient onirique ! (un poster sera proposé dans le magazine* **Bo Doï** *n° 3). Cet album est déjà paru.*

— **Florence Magnin**, *assistée de Rodolphe au scénario, clôt le cycle de* **Mary la Noire** *avec le tome* **Passe de l'au-delà**, *une histoire de pirates dans un XVIII[e] siècle fantastique. Parution en novembre.*

— **Bruno Bellamy**, *assisté de Bati au scénario, nous livre la troisième aventure de Sylfeline avec* **Le dieu à la mémoire perdue**, *la seule série à avoir une Bellaminette à chaque page. Parution début décembre.*

— **Jean-Pierre Pécau**, *avec Damour au dessin, assistés de Rueda, Schell et Rosa, embraie sauvagement sur la suite de* **Nash, À l'est d'Eden**, *un scénario cyberpunk que ne renierait pas Bruce Willis !*





SPÉCIAL SCIENCE-FICTION

— Le Prix Tour Eiffel de science-fiction 97 a été attribué à *Wang* de **Pierre Bordage** (Éditions l'Atalante), chroniqué dans CB n° 109. Ce prix récompense un ouvrage français ou étranger particulièrement représentatif du genre et qui émerge par ses qualités d'écriture et d'imagination.

— Signalons aussi *L'aube incertaine*, de notre chroniqueur SF **Roland C. Wagner**, quatrième volet des aventures de son détective futuriste Tem (Fleuve Noir).



Les crapoungnats









SOMMAIRE 110

Critiques

Magazine & aides de jeu



Léonid Gratchenko

Scénarios de jeu de rôle

Nos rubriques habituelles

Couverture : Frank Dion.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 12 & 75.*

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 93.*

Les actus françaises sont à marée basse, au point que même ce pauvre lapin blanc ne suffit plus à expliquer l'ampleur de la débandade. Cela dit, à chaque chose malheur est bon. D'après nos boules de cristal, de gros embouteillages se préparent à Noël...



Actualité des jeux



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 84-85.

Descartes Éditeur

• **AD&D2** : *Le manuel du druide* est un gros bouquin avec tout ce qu'il faut pour jouer un vieil écolo barbu, hargneux et armé d'une serpe, défendant son bosquet contre les promoteurs.
Au fait : à partir de quel niveau a-t-on droit à une serpe d'or ?

Le *bestiaire monstrueux* de Planescape contient exactement ce que son titre laisse supposer : des douzaines de bestioles hargneuses et aventurivores qui hantent les plans, les entreplans, les interplans et autres transplans qui forment le quotidien des personnages de Planescape. Ces deux suppléments doivent être en boutique depuis peu.

• **Shadowrun** : *Shadowrun France* est là. Mathias Twardowski vous donne son avis pp. 26-27.

• **Star Wars** : *Le guide de la bataille de Jedis* est un gros bouquin qui dissèque et rôlifie le troisième volume de la célèbre trilogie de Timothy Zahn. Luke tronçonne un méchant Jedi noir, et l'abominable amiral Thrawn en prend enfin plein la gueule...

Halloween Concept

• **Shaan** : *Les humains* est on ne peut plus arrivé. Anne Vétillard y jette un Coup d'œil horrifié p. 14. *Archéos*, quant à lui, est tout juste paru. Ce livret de 32 pages est le premier épisode d'une longue campagne (tellement longue qu'Halloween ne sait pas en combien de volets elle sera). Sa suite, *Edénia*, arrive fin novembre et fera également 32 pages. A plus long terme, un livret sur la résistance se profile à l'horizon, écrit par le très bouillonnant Julien Blondel.

• **Polaris** : *Les pirates* est sorti, et Serge Olivier a remis son scaphandre pour aller y jeter un Coup d'œil, p. 14. *Dossier confidentiel* est le titre, très sobre, d'un livret de 32 pages contenant des règles et un scénario, toujours sur les pirates. Il arrive incessamment sous peu, ou est déjà là. Enfin, *Équinoxe*, un livret de 80 pages, proposera le début d'une campagne (fin novembre ?).

• **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : *Pirates des Caraïbes* est l'œuvre du très éminent Timbre-Poste et sort mi-novembre. Les dessins de Florence Magnin sont très beaux. On en reparle incessamment sous peu.

Hexagonal

• **Vampire – La Mascarade** : *Le livre du clan Gangrel* est là. Après les Brujah, les Toréador et les Tremere, mine de rien, on commence à avoir pas mal de clanbooks en français !

• **Vampire – L'âge des Ténèbres** : Suite à un problème technique, *Liber Constantinopolis* ne sortira qu'en décembre. Dommage...

• **Loup-garou – L'Apocalypse** : *Le Livre du Conteur* est la traduction du Storyteller's Guide américain, et sera en boutique début novembre. On y trouve en vrac conseils de jeu, essais, un tas de méchants bien affreux, un chapitre bien utile sur la construction de votre chronique... Bref, tout ce qu'il faut pour faire rage.

• **Rolemaster** : Si tout s'est bien passé, *Le Compagnon VII* est là. Il s'agit d'une version adaptée et enrichie par rapport à la v.o., avec notamment des ajouts tirés de suppléments américains auxquels ce Compagnon faisait référence.

• **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : *Orcs & Trolls* est là ou ne tardera plus. Plus que quelques jours de patience avant l'ouverture de la chasse aux elfes !

Ludis

• **Kult** : *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites* sont... sont... re-tar-dés, eh oui ! On les espère maintenant pour fin novembre.

• **Rumeur** : Il est possible (mais seulement possible) que *Conspiracy X* finisse par sortir aux alentours de Noël. On vous dira ce qu'il en est dans notre prochain numéro.

MultiSim

• **Rêve de Dragon** : Mi-novembre, nous aurons une réédition du classique de Denis Gerfaud. Ce sera un livre à couverture souple, sans autre changement par rapport à l'édition précédente.

• **Dark Earth** : *Les marcheurs*, écrit entre autres par Léonidas Vesperini (notre shadowrunner résident) sera là dans la deuxième quinzaine de novembre. Ce sera un gros livret de 144 pages, plein de trucs de survie à l'usage des téméraires qui osent pénétrer dans l'obscurité hantée de monstres qui recouvre 99 % de la planète.

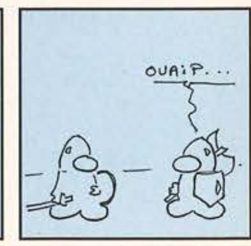
• **Nephilim** : *L'arcane X - la Roue de Fortune*, et la *XI - la Force*, sont là tous les deux. *L'arcane XII - le Pendu*, dû à la plume de l'exubérant et ex-marseillais David Calvo, devrait également rejoindre le Grand Codex d'ici quelques jours. Quant au prochain supplément Nephilim, avec ses zombies, ses Selenim et ses Templiers américains, il n'arrive finalement que mi-décembre.

• **Guildes** : *L'atlas du Continent, volume 2*, est paru, très beau mais dépourvu de cartes en couleur, contrairement à ce que l'on disait le mois dernier. Serge Olivier, boussole en main, s'est aventuré à en faire un Coup d'œil p. 16. Le deuxième volet de la campagne se profile enfin à l'horizon de l'année prochaine.

• **Deadlands** : Un lapin blanc à moitié décomposé, affublé d'un chapeau noir et d'une étoile de shérif rouillée, a flingué le traducteur dans le dos au moment où il rendait son texte. On attend maintenant cet excellent

Monghol & Ghota





Coup de projecteur





CYCLOPÉDY

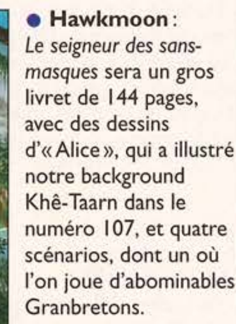
D'accord, on ne parle plus des fanzines. Mais que serait une règle si on n'y faisait pas quelques entorses sournoises? Ce qui nous amène à *Cyclopédy*. Le premier numéro de ce zine (mais est-ce encore un zine?) a fait le tour de la rédaction en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « Whaou! ». Le moins qu'on puisse dire est que pour un coup d'essai, ce premier numéro est un coup de maître : papier glacé, maquette quasi pro, illustrations et textes de qualité… On ne pouvait pas ne pas vous en parler! Au menu : une nouvelle, quatre scénarios de jeu de rôle (Nephilim, INS, Bloodlust, Star Wars), un Warhammer Batailles, plus un tas de trucs et de machins allant de comptes rendus de grandeur-natures à un petit article sur Dungeon Keeper. En 36 pages, ça fait beaucoup, mais c'est dense! Et tout ça se commande à *Cyclopédy*, 4 rue de la Fonderie, 87500 Saint-Yrieix-la-Perche.

Trimestriel, 20 F, disponible.

jeu pour la deuxième quinzaine de novembre.

Nestiveqnen

● **Les PJ's** : Normalement, la troisième série de portraits de personnages est là. Elle a pour thème Rêve de Dragon. Elle compte, entre autres, des dessins de Florence Magnin, de notre Rolland Barthélémy à nous, et de Tignous, qui fait là un retour à ses premières amours.



● **Evam, le jeu de l'éveil** : Finalement, pour découvrir un jeu de rôle méd-fan bouddhiste, il faudra attendre encore quelques tours de moulins à prière. Ce gros jeu ne sortira pas cette année, et peut-être même pas avant un an.



● **Tableaux de chasse** : *Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre* est toujours un scénario occulte contemporain, mais il est décalé aux alentours du 15 décembre. On en reparle sans doute le mois prochain…

● **Hystoire de fous** : En revanche, le Gerfaud nouveau est toujours prévu pour la mi-janvier. Les dessins seront de Nicolas « Flaelle » Ryser.

Oriflam

● **Mekton Z** : *Mekton Z Plus* est là, Medhi Sahmi a mis les mains dans le cambouis et a bricolé un Coup d'œil, p. 14.

● **Hawkmoon** : *Le seigneur des sans-masques* sera un gros livret de 144 pages, avec des dessins d'« Alice », qui a illustré notre background Khê-Taarn dans le numéro 107, et quatre scénarios, dont un où l'on joue d'abominables Granbretons.

● **Wargame** : *Les victoires de Pyrrhus*, pour *SPQR*, devrait être là. Quant à *Rivoli 1797*, il s'inscrit dans la série SimTac. Et s'il ne reste en France qu'un éditeur de jeu de rôle à faire du wargame, ce sera Oriflam. Ah ben non, c'est déjà Oriflam, dites donc!

Sans Peur et Sans Reproche

● **Némésis** : *S.Q.U.A.D.S.* et l'ouverture de la chasse aux BBB (bestioles bizarres et bagarreuses) est encore repoussé. Cette fois, il arrive probablement fin novembre. Ça aidera à attendre « Alien IV », qui sort en France au mois de février.

▷







METALLIQUES

● **Fenryll**. Trois superbes réalisations : un chef nain monté sur son pavois et porté par deux de ses congénères, un quatuor d'abominables créatures de l'espace ; et surtout des fées ! Très légèrement vêtues et pleines de grâce, elles semblent prêtes à s'envoler. Leurs jolies ailes sont de très fines feuilles de plastique transparent collées dans leur dos. On peut les peindre en utilisant certaines des peintures transparentes de la gamme Prince August.

● **Harlequin**. De nouvelles troupes arrivent pour tous les peuples de cette marque : zombies, elfes sombres, hauts elfes, ours-garous, nains et autres gladiateurs.

● **Heartbreaker**. Encore et toujours de nombreuses sorties pour Warzone. Parmi elles, l'un des plus puissants représentants des Légions obscures, un seigneur népharite (9684) à l'armement impressionnant (voir photo). Face à lui, des chasseurs de tête impériaux armés d'une hache (9889) ou d'une épée (9888), des scorpions du désert capitoliens (9541), des « crimsons devils » de Mishima (9542) ainsi que des pèlerins de la Confrérie (9540). Ça va saigner !

Créature de l'espâace (Fenryll), Fée aux ailes légères (Fenryll), Chef nain sur pavois (Fenryll), Seigneur népharite (Heartbreaker), Nain à tresses et bois de cerf (Ral Partha), Jeteur de cartes pour Deadlands (Pinnacle Entertainment).

● **Pinnacle Entertainment**. La société éditrice de Deadlands lance une gamme de figurines attachées à son jeu (voir photo). Toutes sont utilisables pour le jeu de rôle comme pour le jeu de bataille avec figurines.

● **Ral Partha**. Sortie de deux superbes nains (02.603), dont un doté d'impressionnants bois de cerf et de somptueuses tresses (voir photo). Les armées du chaos, quant à elles, se voient gratifiées de nouveaux gardes (02.232) tandis que des barbares montés (02.218) et des berserkers se préparent aussi au combat (02.208). Enfin, quelques nouvelles figurines sortent aussi pour Battletech (les Linholder et Akuma).

Peinture : Philippe le Bel II et Bruno de Grimouard

Photo : Bruno de Grimouard.

● **Soirée enquête** : *Les vertiges du Ka* sera peut-être là pour Noël, mais mieux vaut ne pas en jurer. Faites comme vous voulez, les gars, mais ce serait bien qu'il sorte dans ces eaux-là, que j'ai quelque chose à faire jouer pour le Nouvel An.

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas 3e édition** : Il est là, il est beau, il est épais, il est tête-bêche, et Pierre Rosenthal, archange de la Communication adjoint, vous explique son sentiment pp. 22-24. L'écran sera là vers la mi-novembre, avec ses quatre volets et son scénario de 16 pages.

● **Demonworld** devrait être sorti depuis quelques jours lorsque vous lirez ces lignes. On vous en fait un test complet dans le prochain numéro, promis ! Les deux premiers livrets d'armées (les Orques et l'Empire) seront là en décembre. Quant aux figurines, le raz de marée commence ces jours-ci : vingt blisters par mois.

● **Jeux de cartes pas-à-collectionner** : Décidément, c'est à la mode ! *Service compris* est la traduction de Family Business, avec des illustrations de Franck Dion, l'un des papas des Forges de Galgatan.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The Complete Penaga* est un recueil de nouvelles de lord Dunsany, un ancêtre de la fantasy que Lovecraft considérait comme l'un des plus grands écrivains ayant jamais vécu. Pour ceux d'entre vous qui ont bon goût et jouent dans les Contrées du Rêve, Dunsany peut être une source précieuse…

Fleuve Noir

● **Ravenloft** : *Moi, Strahd : journal d'un vampire* est exactement ce que son titre indique, autrement dit les mémoires de l'épouvantable Strahd von Zarovitch, que tous ceux qui ont joué le redoutable scénario Ravenloft connaissent bien. Ça se déguste agréablement.

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *The Devil's Advocate* est le début d'une ambitieuse trilogie située au XXe siècle, destinée à être raccordée à une autre série de trois volumes qui se déroule au Moyen Âge (dont le début est paru, s'appelle *To Shift Trough Bitter Ashes*, et m'est tombé des mains à deux reprises).

● **World of Darkness** : *The Essential World of Darkness* est un gros bouquin qui contiendra cinq courts romans, destinés à exposer les thèmes et l'ambiance de Vampire, Loup-garou, Mage, Wraith et Changelin.

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainement

● **Legend of the Five Rings** : Subtilement déguisé en lama tibétain, Tristan Lhomme est allé étudier *The Way of the Dragon*, et en ramène un Coup d'œil, p. 16. On attend prochainement *Honor's Veil*, qui contiendra deux scénarios. Un deuxième guide de clan, sur la Licorne, est annoncé pour octobre (expression qui, dans le langage secret des éditeurs de jeu, veut dire « novembre si tout va bien et encore ce n'est pas sûr »).

Chameleon Eclectic

● **Babylon Project** : *Earth Colonies Sourcebook* présentera les colonies terriennes du monde de Babylon 5. C'est entre tout de suite et bientôt.

● **Millenium's End** : Tiens, ce petit jeu contemporain à l'ambiance « virile », (quelque part entre Tom Clancy et Robert Ludlum) connaît une poussée d'activité ! Ce mois-ci, on devrait donc avoir *The Medellin Agent*. On ne sait pas grand-chose dessus, à part que c'est un scénario ▷

Monghol & Ghota



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison Colissimo sous 48h : 35 F

Franco de port en métropole à partir de 450 F

Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats



Tel. 05 61 23 73 88

14 /16 rue Maurice Fonvieille,

Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

JEUX DE RôLES

AD & D
- Manuel des joueurs 236,55
- Guide du Maitre 202,35
- Bestiaire monstrueux 215,00
- Ecran du maître de donjon 76,00
- Feuilles-dossiers pour perso 79,00
- Mythes et légendes 165,00
- Recueil de magie 145,00
- Manuel des psionniques 135,00
- Manuel complet du guerrier 135,00
- Manuel des magiciens 135,00
- Manuel complet du barde 135,00
- Manuel des voleurs 135,00
- Manuel complet du rodeur 135,00
- Manuel complet des nains 135,00
- Manuel complet des gnomes 165,00
- Manuel complet du paladin 165,00
- Manuel complet des elfes 165,00
- •Manuel complet du Druide 132,05
- Catalogue des armes et équi. 135,00
- Les dieux des monstres 135,00
- Manuel des humanoïdes 165,00
- L'épreuve du guerrier (II) 55,00
- L'épreuve du magicien (II). 55,00
- L'épreuve du voleur 55,00
- L'épreuve du clerc 55,00
- Les mondes de TSR 185,00

Mystara
- *Glantri kingdom of magic* 210,00
- *Hail the heroes* 95,00
- *Joshuan's almanac accesory* 75,00
- *Mark of Amber Audio CD* 109,00
- *Mystara D. M. Survival* 90,00
- *Monstrous compendium* 125,00
- *Mystara players survival kit* 90,00
- *Night of the vampire* 89,00
- *Poor wizard's almanach* 55,00

Royaumes Oubliés
- Sélénae 85,00
- Empires de la cote 99,00
- Monstres des Roy. Oubliés 155,00
- Catacombes de Soirétoile 68,00
- Le monde des elfes noirs 145,00
- Le draconomicon 139,00
- Ruines de Montprofont 275,00
- Guide des Royaumes Oubliés 275,00
- Les Carnets d'Elminster 204,25
- Elfes de l'éternelle rencontre 165,00
- Marco Volo "Départ" 65,00
- Marco Volo "Voyage" 65,00
- Marco Volo "Arrivée" 65,00
- *Powers & Pantheons* 155,00
- *Lands of Intrigue* 228,00

Planescape
- Planescape 258,40
- •Bestiaire Monstrueux 189,05
- *The eternal boundary* 55,00
- *MC Planesscape* 110,00
- *Planes of chaos campaign* 170,00
- *The well of worlds* 105,00
- *In the abyss adventure* 55,00
- *The deva spark adventure* 55,00
- *Planes of law campaign* 190,00
- *Fires of Dis* 69,00
- *In the cage:guide to Sigil acc.* 90,00
- *Player's primer to the outlands* 89,00
- *Factol's manifesto accesory* 125,00
- *MC Planescape II* 125,00
- *Harbinger house* 75,00
- *Planes of conflict* 190,00
- *Something wild* 72,00
- *The planewalker's handbook* 125,00
- *Hellbound:the blood war* 165,00
- *On hallowed ground* 145,00
- *Uncaged : faces of Sigil* 140,00
- *Doors to the unknown* 72,00
- *Faces of Evil : The Fiends* 129,00

Dark Sun
- Dark sun 209,00
- Liberté 185,00
- Tribus-esclaves 89,00
- Négociants des sables 105,00
- Bestiaire de Dark Sun 120,00
- L'alliance voilée 105,00
- Vallée de feu et de cendres 119,00
- *Beyond the prism pentad* 49,00
- *Defilers and preservers* 109,00
- *Dragon kings hardback* 139,00
- *DSE2 Black Spine* 175,00
- *DSM1 Black flames* 90,00
- *DSM2 Merchant house of A.* 105,00
- *DSQ2 Arcane shadow* 75,00
- *DSQ3 Asticlian Gambit* 75,00
- *DSS1 City-state of Tyr* 65,00
- *Forest maker adventure* 90,00
- *MC Dark sun appendix II* 125,00
- *Mind lords of the last sea* 125,00
- *Psionic artifacts of Athas* 125,00
- *The ivory triangle* 110,00
- *Thri-keen of Athas* 90,00
- *Windriders of the Jagged cliffs* 90,00

Ravenloft
- Ravenloft 269,00
- Bestiaire de Ravenloft 155,00
- La demeure de Strahd 99,00
- Contact mortel 75,00
- Guide Van Richten : Vampires 98,00
- Un festin de gobelins 135,00
- Le navire de l'horreur 119,00
- Guide V. Richten : Fantômes 119,00

- ***ABYSS (INFERNO)*** 159,00
- ***AFTER WARS*** 115,00
- ***AGE OF EMPIRE*** 119,00
- ***AGE OF RUIN*** 135,00
- ***ALBEDO*** 140,00
- ***ALMA MATER*** 79,00
- **AMBRE** 236,55
  - Chevalier d'ombre 236,55
  - Le Tarot d'Ambre 209,00
- ***ARIA*** 210,00
- ***ARMAGEDON*** 165,00
- ***ARS MAGICA (4th Ed.)*** 189,00
  - Le maître des Nuées 84,55
  - Alliances 103,55
  - L'alliance brisée de Calebais 103,55
  - Le grimoire du mage 185,25
  - Songe d'une nuit d'été 135,85
  - La tempête 116,85
  - La crête des brumes 170,05
  - Un conte d'hiver 122,55
- **ATLANTYS** 227,05
  - Ecran 99,00
- ***ATTACK OF THE HUMANS*** 109,00
- ***BABYLON PROJECT*** 175,00
- ***BATTLELORDS OF THE 23RD*** 165,00
- **BERLIN XVIII** 208,05
  - Ecran 94,05
  - Berliner Nacht 119,70
  - Berlin Confidential 119,70
- **BITUME** 113,05
  - Ecran 94,05
  - Paris-Brest 103,55
  - Pizza - Piquette 103,55
- **BLOODLUST** 226,10
  - Ecran Bloodlust 94,05
  - Poussière d'ange 136,80
  - L'enclume et le marteau 136,80
  - Souvenirs de guerre 136,80
  - Les joyaux de Pole 151,05
  - Contes et légendes 136,80
  - Frères de la nuit 136,80
  - Les voiles du destin..... 198,55
  - Chroniques sanglantes 119,70
  - Vengeance 198,55
- ***BLOODSHADOWS*** 210,00
- ***•BLUE PLANET*** 179,00
- ***BUBBLEGUM CRISIS*** 150,00
- ***BUREAU 13*** 135,00
- ***CHAMPIONS** (rules +software)* 350,00
- ***CHAMPIONS NEXT MIL.*** 149,00
- ***CHANGELING 2nd Ed.*** 165,00
  - *•Kithbook : Nockers* 69,00
- ***COMBAT INTERSTELLAR*** 225,00
- **CHATEAU FALKENSTEIN** 236,55
  - L'ère de la vapeur 151,05
- **CHILL** 235,60
  - Ecran 83,60
  - De chair et de sang 104,50
  - Lycanthrope 120,00
- **CHIMERES** 100,00
  - Le Jeu de l'Initié (Tarot) 42,00
  - Ecran 42,00
  - Anteros 50,00
  - La croisée des chemins 50,00
  - Hurlelune N°2 89,00
  - Hurlelune N°5 126,00
  - Hurlelune n°7 61,75
- ***CHIVALRY & SORCERY*** 125,00
- **CONSPIRACY X** 175,00
  - *Screen* 105,00
  - *Nemesis* 99,00
  - *Cryptozoology* 115,00
- **CONSPIRATIONS** 170,05
  - Ecran 94,05
  - Al Amarja 113,05
- **CYBERPUNK** 235,60
  - Ecran Cyberpunk 94,05
  - Solo of fortune 119,70
  - Chrome 119,70
  - Night city 208,05
  - Forlorn hope 136,00
  - Protect & Serve 136,80
  - Les enfants de la nuit 136,80
  - Chrome III 119,70
  - Corporates book I 119,70
  - Eurotour 119,70
  - Arasaka Brainworm 94,05
  - Wildside 128,25
  - Chrome III 136,80
  - Home of the Brave 155,80
- **CYBERSPACE** 140,00
- ***CYBERWORLD (LIVE RPG)*** 175,00
- ***D6 SYSTEM*** 70,00
- ***DANDANON*** 139,00
- ***DANGEROUS JOURNEYS*** 195,00
- ***DAREDEVILS*** 105,00
- **DARKEARTH** 265,05
  - Ecran 95,00
  - ➤ Les Marcheurs 114,00
- **DEADLANDS** 189,00
  - *The Quick & the Dead* 155,00
  - *Deadlands T-Shirt XL* 169,00
  - *Marshal Law (Screen)* 95,00
  - *Perdition's Daughter* 32,00
  - *Independance Day* 32,00
  - *Figurines* 19,00
  - *The The Book O' The Dead* 129,00
  - *➤ Hucksters & Hexes* 125,00
  - *Deadlands Poker Deck* 105,00
  - *Twisted Tales* 32,00
  - *Night Train* 32,00
  - *The Great Rail Wars* 375,00
- ***DON'T LOOK BACK'*** 140,00
- ***DRACULA*** 152,00
- ***DREAMPARK*** 105,00
- **EARTHDAWN** 274,55
  - Accessoires Maître de jeu 114,00
  - Les Brumes de la trahison 113,05
  - Le Compagnon 179,55
  - Barsaive 227,05
  - Corrompue 109,25
  - *Arcane mysteries of Barsaive* 95,00
  - *Blades* 95,00
  - *Creatures of Barsaive* 115,00
  - *Denizens Vol. 1ou 2* 109,00
  - *Earthdawn survival guide* 115,00
  - *Horrors* 125,00
  - *Legends of Earth. Vol. 1 ou 2* 70,00
  - *Magic : Mystic Secrets* 125,00
  - *Parlainth adventures* 70,00
  - *Parlainth : Forgotten City* 159,00
  - *Serpent River* 110,00
  - *Shattered pattern* 70,00
  - *Sky point adventure* 70,00
  - *Sky point and Vivane* 175,00
  - *Terror in the skies* 70,00
  - *The adepts way* 119,00
  - *The Blood Wood* 115,00
  - *Theran Empire* 139,00
  - *Throal adventures* 75,00
  - *Throal the dwarf kingdom* 125,00
- **ECRYME** 208,05
  - Ecran 90,25
  - Eole 131,10
  - Itinérance 121,60
- **ELÉKASË** 208,05
  - Ecran 94,05
  - Le Prophete et le Dragon 133,00
  - Magies 133,00
  - Entre Ombres et Lumières 133,00
  - Carte 56,05
  - Armageddon 137,75
  - Terre 133,00
- **ELFQUEST** 160,55
  - Ecran Elfquest 94,05
- **ELRIC** 235,60
  - Ecran 94,05
  - Démons & Magie 120,00
  - Le chant des enfers 120,00
  - Le loup blanc 120,00
  - Les sorciers de Pan-Tang 137,00
  - Périls des jeunes royaumes 137,00
  - Les seigneurs des mers 137,00
  - Melnibone 213,75
  - La Nef des Fous 126,35
  - Les versets impies 133,00
  - Est inconnu 133,00
  - Atlas Jeunes Royaumes 202,35
- ***EPIPHANY*** 69,00
- ***EVERWAY*** 239,00
- **FADING SUNS** 169,00
  - *Screen* 79,00
  - *Byzantium Secundus* 110,00
  - *Forbidden Lore : Techno.* 95,00
  - *Lords of the known world* 110,00
  - *Weird Places* 80,00
  - *Priests of the Celestial Sun* 120,00
  - *Players Companion* 159,00
  - *•The Dark between the Stars* 119,00
- ***FENG SHUI*** 189,00
  - *Marked for Death...* 90,00
  - *Back for Seconds* 95,00
  - *Thorns of the Lotus* 145,00
- ***FIFTH CYCLE*** 150,00
- ***FOR FAERIE, QUEEN & C...*** 189,00
- ***GARDASIYAL*** 299,00
- ***GATECRASHER (2nd Ed.)*** 129,00
- ***GATE WAR*** 210,00
- **GUILDES** Promo 215,00
  - Ecran 85,50
  - Les carnets pourpres Promo 35,00
  - Les Vennd'ys 119,70
  - Le Loom 179,55
  - Terra Incognita n°1 35,00
  - Requiem des ombres 217,55
  - Atlas Vol. 1 179,55
  - •Atlas Vol. 2 179,55
- **GURPS** 223,25
  - Conan 151,05
  - Horreur 132,05
  - Ecran Gurps 94,05
  - Cyberpunk 132,05
  - Japan 132,05
  - Western 132,05
  - Espace 136,80
  - Créatures Fantastiques 132,05
  - Peuples Imaginaires 141,55
  - Psioniques 132,05
  - Vampire 179,55
- ***GURPS 4th ed.*** 175,00
  - *Bunnies & burrows* 119,00
  - *Chaos in Kansas* 55,00
  - *Creatures of the night* 129,00
  - *Aces abroad* 129,00
  - *Alternate earths* 115,00
  - *Autoduel - 2nd edition* 115,00
  - *Celtic myth* 125,00
  - *Chtorr* 129,00
  - *Compendium II* 155,00
  - *Cyberworld* 119,00
  - *Dinosaurs* 125,00
  - *Espionnage* 119,00
  - *Fantasy - 2nd edition* 129,00
  - *Fantasy folk - 2nd ed* 130,00
  - *Goblins* 149,00
  - *Greece* 125,00
  - *Places of mystery* 125,00
  - *Planet Krishna* 125,00
  - *Religion* 139,00
  - *Robots* 115,00
  - *Space adventures* 129,00
  - *Super adventures* 119,00
  - *Vampire companion* 139,00
  - *Voodoo* 119,00
  - *Warehouse 23* 119,00
  - *Illuminati - 2nd edition* 115,00
  - *Martial arts - 2nd edition...* 139,00
  - *Martial arts adventure* 109,00
  - *Mecha* 115,00
  - *Reign of Steel* 115,00
  - *Robin Hood* 129,00
  - *Supers (2nd edition)* 125,00
  - *Time travel* 119,00
  - *Time travel adventures* 129,00
  - *Ultra-tech* 115,00
  - *Ultra Tech II* 125,00
- ***HAHLMABREA*** 150,00
- ***HARNMASTER** (2nd Ed.)* 245,00
- **HAWKMOON** (2ème Ed.) 239,40
  - Ecran 94,05
  - L'île brisée 136,80
  - La France 217,00
  - La Kamarg 120,00
  - L'empire ténébreux 136,80
  - Les portes du Paradis 136,80
  - Chair et métal 136,80
- ***HEAVY GEAR*** 209,00
- **HEAVY METAL** 216,60
  - Ecran 84,55
  - Urban guerilla 119,70
  - Killing technology 119,70
- **HERITIERS DE KADESH** 140,60
- ***HEROES & HEROINES*** 139,00
- ***HEROES UNLIMITED*** 145,00
- ***HIDDEN INVASION*** 140,00
- ***HIGH COLONIES*** 115,00
- ***HONG-KONG ACTION*** 135,00
- **IMAGO** 149,00
  - Chronique Projet Nexus N°1 35,00
- ***IMMORTAL*** 175,00
- **IN NOMINE SATANIS** (3rd) 208,05
  - •Ecran INS/MV 104,50
  - Baron Samedi 119,70
  - Mors ultima ratio 119,70
  - Demonix remix 119,70
  - Il était une fois 119,70
  - Mindstorm 119,70
  - Insh Allah 119,70
  - Scriptarium Veritas 189,05
  - Dementia Profundis 119,70
  - Heaven & Hell 119,70
  - Muchos pesos capharnaum 119,70
  - Deus ex machina 119,70
  - Rigor Mortis 119,70
- ***IN NOMINE SATANIS*** 189,00
  - *•The Marches - Revelations II* 125,00
- ***INCURSION*** 145,00
- ***INDIANA JONES (World)*** 140,00
- ***IT CAME FROM THE LATE...*** 105,00
- **JAMES BOND** 113,05
  - L'équipement de James Bond 114,00
  - Docteur No 65,55
  - Goldfinger 84,55
  - Octopussy 84,55
  - Pour votre information 91,20
  - Vivre et laisser mourir 93,10
  - Dangereusement votre 93,10
  - Adversaires 151,05
  - Goldfinger II 122,55
- ***JOVIAN CHRONICLES*** 199,00
- **J.R.T.M** (2ÈME ÉDITION) 213,75
  - Trésors des Terres du Milieu 162,45
  - Valar & Maiar 136,80
  - Carte 62,00
  - Créatures des terres du milieu 94,05
  - Moria 111,15
  - Les rangers du nord 114,00
  - Lorien 111,15
  - Isengard 114,00
  - Les Ents de Fangorn 114,00
  - Les cavaliers de Rohan 114,00
  - Royaume perdu de Cardolan 111,15
  - Les voleurs de Tharbad 68,00
  - Rivendell 69,00
  - Les assassins de Dol-Amroth 69,00
  - La porte des gobelins 79,00
  - Ruines hantées des Dunéens 68,40
- ***KHAOTIC - SCHIZOTRONIC*** 175,00
- ***KULT (2nd Edition)*** 189,00
- **L'APPEL DE CTHULHU** 189,05
  - Ecran Appel de Cthulhu 74,00
  - Les monstres de Cthulhu 94,05
  - Créatures contrées du rêve 94,05
  - Les mystères d'Arkham 151,05
  - Demeures de l'épouvante 113,05
  - Kingsport 113,05
  - Le manuel du gardien 103,55
  - Manuel de l'investigateur 151,05
  - Le guide du Caire 121,60
  - Le livre des monstres 84,55
  - Les ombres de Yog-Sothoth 94,05
  - L'asile d'aliénés 94,05
  - La malédiction des Chtoniens 94,05
  - La trace de Tsathogghua 94,05
  - Meurtre à Dunwich 46,55
  - Terreur sur Arkham 65,55
  - Terror Australis 103,55
  - Les grands anciens 132,05
  - Expériences fatales 113,05
  - Retour à Dunwich 113,05
  - Frères de sang 122,55
  - Nightmare agency 122,55
  - Destination épouvante 113,05
  - Contes vallée Miskatonic 94,05
  - Les astres sont propices 122,55
  - La chose sur le seuil 113,05
  - L'évasion d'Innsmouth 151,05
  - Aventures région d'Arkham 122,55
  - Frères de sang II 122,55
  - Les sacrements du mal 160,55
  - Etranges époques 113,05
  - Cthulhu by gaslight 113,05
  - Les oeufs de Karlatt 132,05
  - Orient express 246,05
  - Trois Ombres 84,55
  - Guide de Londres 112,10
- **LA COMPAGNIE DES GLACES** 90,00
  - Les locos fantômes 36,00
- ***LAWNMOWER MAN*** 165,00
- **LE MONDE DE MURPHY** 179,55
- ***LEGENDARY LIVES*** 159,00
- ***LEGEND OF THE 5 RINGS*** 189,00
  - *Guide Master Pack* 90,00
  - *•Way of the Dragon Clan Book* 90,00
  - *➤ City of Lies* 189,00
- **LEG. CONTRÉES OUBLIÉES** 160,55
  - Ecran 94,05
  - Le grimoire 119,70
- ***LIVING STEEL*** 225,00
- ***LOST SOULS*** 139,00
- **LOUP GAROU** 188,10
  - Ecran 78,00
  - Rite de passage 105,00
  - La voie des loups 102,60
  - Rage sur New York 119,70
  - Le livre du Ver 128,25
  - Caerns 145,35
- ***MACHO WOMEN WITH GUNS*** 70,00
- ***MACHINE GUNS & MAGIC*** 129,00
- ***MACROSS II*** 84,00
- **MAGE, L'ASCENSION** 189,00
  - Ecran Mage 68,00
  - La trâme du destin 102,60
  - Technocratie : Progéniteurs 66,50
  - Livre des Ombres 153,90
  - La Toile Numérique 128,25
  - *•Sorcerer (W. of D.)* 90,00
  - *•Mage Chronicles Vol. 2* 105,00
- ***MANHUNTER*** 135,00
- ***MARAUDER 2107*** 125,00
- **MALÉFICES** 209,00
  - A la lisière de la nuit 94,05
  - Bestiaire 113,05
  - Délivrez-nous du mal 56,05
  - Le dompteur de volcans 65,55
  - Enchères sous pavillon noir 56,05
  - La musique adoucit les meur. 65,55
  - Le montreur d'ombres 56,05
  - Folies viennoises 56,05
  - Coeur cruel 56,05
  - Le voile de Kali 118,75
- **MEGA, LE VOLEUR D'YGOL** 132,05
- **MEKTON Z** 224,20
  - Ecran 94,05
  - Manuel Tactique 94,05
  - Mekton Z Plus 132,05
- ***MERC*** 85,00
- ***MERCENARIES SPIES & P.E.*** 140,00
- ***METASCAPE*** 280,00
- **MILES CHRISTI** 236,55
  - Ecran Miles Christi 99,00
  - La richesse de l'émir 94,05
  - Locus Palmarum 137,75
  - Cartes des Croisades 49,00
  - Assassins 137,75
- ***MILLENIUM'S END*** 125,00
- **MUTANT CHRONICLES** 236,55
  - La confrérie 141,55
  - Impérial 141,55
  - Manuel du franc-tireur 114,00
  - Capitol 132,05
  - Algerath 139,00
  - Bahaus 105,00
  - Cybertronic 105,00
  - *Mishima* 105,00
  - *Illian* 65,00
  - *Second seal of repulsion* 55,00
  - *The Four Riders* 55,00
  - *Beyond the pale* 55,00
- ***MUTAZOIDS*** 119,00
- **NEPHILIM** 265,05
  - Ecran 95,00
  - Le Lion Vert 70,00
  - Les Arcanes Majeurs 141,55
  - Le souffle du dragon 208,05
  - L'Atalante fugitive 70,00
  - Les mystères 115,00
  - La Dame de 11 Heures 70,00
  - Magie 70,00
  - Alchimie 70,00
  - Kabbale 70,00
  - Archives de St-Amand 114,00
  - Le Livre Noir 70,00
  - Arthuriades 179,55
  - Hermes Trimegiste N°5 35,00
  - Arcanes : L' Empereur 35,00
  - Arcanes : Le Pape 35,00
  - Arcanes : L'amoureux 35,00
  - Arcanes : Le Chariot 35,00
  - Arcanes : La Justice 35,00
  - Arcanes : L'ermite 35,00
  - •Arcanes : Roue de la Fortune 35,00
  - •Arcanes : La Force 35,00
  - ➤ Arcanes : Le Pendu 35,00
  - L'Apprenti 85,50
  - Les Rose-Croix 170,55
- ***NEVERWORLD*** 259,00
- ***NEXUS** (live roleplaying)* 139,00
- ***NEXUS - THE INFINITE CITY*** 140,00
- ***NIGHT LIFE*** 139,00
- **NIGHTPROWLER** 255,55
  - Ecran 94,05
  - Aventures à Samarande 132,05
  - Atlas de Samarande 170,05
  - Aventures à Samarande II 132,05
  - Mémoires de Sang 132,05
- ***NIGHTSPAWN*** 140,00
- ***NINJA & SUPERSPIES*** 99,00
- ***NOIR RPG*** 185,00
- ***OF GODS & MEN*** 159,00
- ***OVER THE EDGE (2nd Ed.)*** 165,00
- ***PANDEMONIUM*** 139,00
- ***PALLADIUM** (Revised)* 175,00
- **PARANOÏA** 160,55
  - Ecran 69,00
  - Pressez les oranges 37,05
  - Envoyez les clones 46,55
  - Les clones dans l'espace 46,55
  - Blues en jaune de la boite... 51,30
  - On ne vit que six fois 60,80
  - Les bleus du secteur M.I.T. 65,55
  - Complexités complexe alpha 68,40
  - L'ordinateur frappe toujours... 106,40
  - Pour une poignée de lasers 49,40
  - Visite guidée du secteur DOA 147,25
- ***PARANOÏA (5 th Ed.)*** 159,00
  - *•Vulture Warrior of dimension* 70,00
- ***PELICAR*** 159,00
- **PENDRAGON** 235,60
  - Ecran 84,00
  - Chevaliers Aventureux 199,50
  - Sang et luxure 136,80
  - L'enfant roi 199,50
  - Merlin 94,05
  - Le roi spectre 136,80
  - Au-delà du mur 136,80
  - Montagnes sauvages 136,80
- ***PENDRAGON*** 169,00
- **POLARIS** 189,05
  - Ecran 104,00
  - Carte Polaris 85,00
  - Guide des Profondeurs 94,05
  - •Pirates 94,05
  - ➤Dossier Confidentiel Tel.
- ***PROTEUS*** 150,00
- ***RALPH BAKSHI'S WIZARDS*** 129,00
- **RAOUL** 35,00
  - D'ac Raôul 35,00
- ***RAVEN STAR*** 175,00
- **•RÊVE DE DRAGONS** (Livre) 190,00
  - Le secret de Muringhen 70,00
  - Un rêve en Boldzarie 70,00
  - L'oeuf de Psiluma 70,00
  - Du voyage et des voyageurs 115,00
  - La dame des songes 70,00
  - Poussière d'étoiles 70,00
  - Château Dormant 70,00
  - La ballade de Harpsi. 70,00
  - L'Unireve 159,00
- **ONIROS** 171,00
  - Ecran Oniros 48,00
- ***PRINCIPIA MALEFEX*** 219,00
- ***RIFTS*** 175,00
  - *Coalition Navy (Sourcebk 4)* 85,00
- ***ROBOTECH*** 75,00
- **ROLEMASTER - COMBATS** 68,40
- **ROLEMASTER - PERSON.** 102,60
- **ROLEMASTER - SORTS** 119,70
  - Ecran Rolemaster 68,00
  - Créatures & trésors 133,00
  - Compagnon 1 ou 4 111,15
  - Rolemaster compagnon 2 139,00
  - Rolemaster compagnon 3 119,70
  - L'horreur d'Orgillon 68,00
  - Compagnon du combattant 128,25
  - Compagnon du Mage 145,35
  - •Compagnon VII 139,65
  - *STANDARD RULES* 189,00
  - *BASICS BOX SET* 210,00
  - *STANDARD SYSTEM* 409,00
  - *Screen* 75,00
  - *Rolemaster players guide* 70,00
  - *Character records* 84,00
  - *Arms Law* 110,00
  - *Gamemaster law* 125,00
  - *Spell law* 175,00
  - *Talent Law* 115,00
  - *Weapon Law* 109,00
  - *Creatures & monsters* 189,00
  - *Races and cultures 1* 99,00
  - *Castles & ruins* 125,00
  - *Arcane companion* 115,00
  - *Treasure Companion* 125,00
  - *Black Ops* 99,00
  - *Rolemaster Annual 96* 65,00
  - *Pulp Adventures* 99,00
  - *Martial Arts Companion* 115,00
- **RUNEQUEST** 235,60
  - Ecran 84,00
  - Les Dieux de Glorantha 199,50
  - Monts Arc en Ciel 133,00
  - Genertela 199,50
  - Les ruines hantées 84,00
  - Les Guerriers du Soleil 199,50
  - Le roi de Sartar 160,55
  - Sous le signe du chaos 136,80
  - Le maître des runes 136,80
  - La voie du sabre 216,60
  - Dorastor 199,50
  - Trolls 208,05
  - *Trade Talk N° 2* 39,00
  - *•Book of Drastic Resolutions II* 135,00
- **SCALES** 208,05
  - Ecran 94,05
  - Politique 132,05
  - Technologie 132,05
  - Magie 132,05
- ***SENZAR*** 155,00
- **SHAAN** 189,05
  - Le livre des Shemes 94,05
  - Ecran 104,00
  - Les Humains 94,05
- ***SHADES OF FANTASY*** 140,00
- **SHADOWRUN** 236,55
  - Mercurial 84,00
  - Samouraï des rues 139,00
  - Ecran shadowrun 63,00
  - Guide de Seattle 189,05
  - Le grimoire 160,55
  - Guide Néo-anarchiste 170,05
  - Nations americains d'origine 204,25
  - Tirez sur le dragon 71,25
  - Eclipse totale 71,25
  - Le démon dans la bouteille 84,55
  - La reine Euphoria 84,55
  - Les voleurs de Narcopuces 94,05
  - La dame de coeur 79,80
  - Alerte rouge 103,55
  - Elven fire 103,55
  - Tir Tairngire 204,25
  - Des pourris et des ombres 94,05
  - Chiens de Guerre 141,55
  - Témoin Oculaire 103,55
  - •France 156,75
  - *A killing glare* 50,00
  - *Awakenings : New magic* 95,00
  - *Aztlan* 115,00
  - *Bug city* 115,00
  - *California Free State* 115,00
  - *Celtic double cross* 50,00
  - *Corporate Shadowfiles* 115,00
  - *Cybertechnology* 95,00
  - *Dark angel* 50,00
  - *Divided assets* 65,00
  - *Double exposure* 65,00
  - *Dunkelzahns portfolio* 95,00
  - *Guide to real life* 95,00
  - *Harlequin's back* 95,00
  - *High Tech & Low Life* 125,00
  - *Imago* 50,00
  - *Missions* 90,00
  - *Mob war* 75,00
  - *Paradise lost* 65,00
  - *•Rigger Black Book II* 109,00
  - *Shadowbeat* 95,00
  - *Shadows of the Underworld* 95,00
  - *Shadowtech* 95,00
  - *Companion* 99,00
  - *Super Tuesday* 95,00
  - *Target : UCAS* 95,00
  - *The Germany Sourcebook* 115,00
  - *Threats* 115,00
  - *Tir Na nOg* 115,00
  - *Underworld sourcebook* 95,00
  - *Virtual realities 2.0* 115,00
- ***SHATTERZONE*** 210,00
- ***SKYREALMS OF JORUNE*** 125,00
- **SOIRÉE ENQUÊTE**
  - Série Noire à l'Encre Rouge 74,10
  - Cinq Cadavres à la Une 93,10
  - Dieu est mort 93,10
  - OVNI Soit qui mal y pense 114,00
  - L'ivresse des profondeurs 114,00
  - Les salauds se cachent... 114,00
- ***SPACE 1889*** 189,00
- ***SPECIES WORLD BOOK*** 175,00
- **STAR WARS**, Ed. Révisée 246,05
  - Le guide de l'empire 113,05
  - Le guide de l'alliance 132,05
  - Manuel du général Craken 80,75
  - Manuel du maître de jeu 114,95
  - Ecran Star Wars 91,00
  - Guide de la trilogie 179,55
  - Cargos interstellaires 129,20
  - Fragment de la bordure extér. 103,55
  - Guide de l'héritier de l'empire 151,05
  - Shantipole 56,05
  - Chasse à l'homme sur Tatooine 56,05
  - Bataille du soleil d'or 62,70
  - Outre Espace 64,60
  - Pluie d'étoiles 64,60
  - Les récupérateurs 64,60
  - Le domaine du mal 71,25
  - L'étoile de la mort 93,10
  - Les coordonnées d'Isis 71,25
  - Crise dans la cité des nuages 75,05
  - Meurtre ds la cité des profan. 71,25
  - L'enlèvement de crying... 75,05
  - Supernova 129,20
  - Eclaireurs 129,20
  - Les étoiles jumelles de Kira 103,55
  - Morts ou Vifs 103,55
  - •La Bataille du Jedi 165,30
- *STAR WARS, REVISED* 199,00
- *STAR WARS INTRODUC.* 125,00
  - *•The Rebel Specforce Hbk* 115,00
  - *•Personal Gear:Fantastic Tech* 105,00
- ***STEEL CHAOS*** 159,00
- ***SUN & STORM*** 90,00
- ***SUPERBABES - FEMFORCE*** 150,00
- ***TALES OF GARGENTIHR*** 245,00
- ***TALES FROM THE CRYPT*** 140,00
- ***TANK GIRL*** 140,00
- ***TEENAGE MUTANT NINJA T.*** 85,00
- ***THE WORLD OF ADEN*** 130,00
- ***THEATRIX*** 140,00
- ***THE END*** 140,00
- ***THE MEN IN BLACK*** 135,00
  - *MIB Director's Guide* 79,00
- ***TIMELORDS*** 105,00
- **THOAN** 280,25
- **THOAN** Version Luxe 331,55
  - Ecran 84,00
  - Arwoor 179,55
- ***THROWING STONES FANTASY*** 70,00
- **TOON** 151,05
  - Ecran 119,70
  - Silence on Toon 119,70
- **TORG** 265,00
  - Ecran 69,00
  - La Terre Vivante 145,35
  - L'empire du nil 151,05
  - La cyberpapauté 189,05
  - Aysle 160,55
  - Grimoire pratique de Pixaud 113,05
  - Le Japon technologique 160,55
  - Orrorsh 160,55
  - La carte de la destinée 79,80
  - Le calice des possibilités 90,25
  - La cité éternelle 90,25
- ***TIMELINE 5*** 199,00
- ***TRAVELLER** (Softback)* 169,00
  - *Starships* 125,00
  - *Central supply catalog* 145,00
  - *Aliens archives* 145,00
  - *Milieu 0:The third Imperium* 145,00
  - *First Survey* 145,00
  - *The emperors arsenal* 145,00
  - *Game screen* 85,00
  - *Pocket Empires* 145,00
  - *Anomalies* 145,00
  - *Psionic Institutes* 145,00
  - *The long way home* 85,00
  - *Fire, Fusion & Steel* 145,00
  - *Gateway Traveller* 85,00
  - *Mileu O Campaign* 195,00
  - *•Emperor's Vehicles* 145,00
- ***TRAVELLER : THE NEW ERA*** 189,00
- ***TUNNELS & TROLLS*** 115,00
- ***TWILIGHT 2000** (2nd Ed.)* 175,00
  - *Bangkok* 90,00
  - *Merc : 2000 Gazetteer* 105,00
  - *Howling Wilderness* 55,00
  - *Return to Warsaw* 55,00
  - *Survival guide to U.K.* 55,00
  - *Last Battle (boardgame)* 195,00
- ***UNDERGROUND*** 189,00
- **VAMPIRE** 170,00
  - Des cendres aux cendres 109,00
  - Les liens du sang 69,00
  - Guide des joueurs 171,00
  - Chicago by night 162,45
  - Succubus club 149,00
  - Eveil : Diablerie au Mexique 95,00
  - Le livre du clan Toréador 102,60
  - Le livre du clan Brujah 102,60
  - •Le livre du clan Gangrel 102,60
- **AGE DES TÉNÈBRES** 196,65
  - Ecran Age des Ténèbres 85,00
  - Livre des secrets du conteur 119,70
- ***VAMPIRE : THE DARK AGES*** 150,00
  - *•Transylvania by night* 95,00
- ***VAMPIRE** (2nd edition)* 135,00
  - *•**VAMPIRE** (CD-Rom edition)* 329,00
  - *•Cities of Darkness Vol. 2* 120,00
- **WARHAMMER** 179,55
  - P.e.r.s.o.n.n.a.g.e 93,00
  - Ecran Warhammer 38,00
  - Premier companion 113,05
  - La campagne impériale 151,05
  - Mort sur le Reik 151,05
  - Middenheim 113,05
  - Le pouvoir derrière le trône 132,05
  - Kislev 141,55
  - Repose sans paix 122,55
  - Empire en flammes 141,55
  - Le seigneur des liches 113,05
  - Le feu dans la montagne 113,05
  - Le sang dans les ténèbres 103,55
  - La mort sur son rocher 103,55
  - Guerre au royaume des nains 113,05
  - Sombre est l'aile de la mort 122,55
  - Chateau de Drachenfels 122,55
  - Pour la gloire d'Ulric 167,20
  - Le nouvel apocryphe 141,55
  - L'agonie du jour 153,90
- ***WARP WORLD*** 165,00
- ***WASTE WORLD*** 185,00
  - *•Campaign Pack* 89,00
- ***WEB BASIC GAMING SYST.*** 105,00
- ***WEREWOLF** (2nd edition)* 135,00
- ***WEREWOLF WILD WEST*** 150,00
- ***•WEST POINT*** 139,00
- ***WHISPERING VAULT*** 140,00
- ***WITCHCRAFT*** 145,00
- ***WRAITH**, the Oblivion* 150,00
  - *Screen (2nd Ed.)* 82,00
  - *Artificers* 65,00
  - *Charnel houses Europe: Shoah* 82,00
  - *Dark kingdom of Jade Adv.* 85,00
  - *Dark reflection : spectres* 52,00
  - *Guildbook Masquers* 65,00
  - *Guildbook : Sandmen* 65,00
  - *Haunts* 89,00
  - *Hierarchy* 69,00
  - *Love beyond death* 59,00
  - *Midnight express* 69,00
  - *Necropolis Atlanta* 82,00
  - *Sea of shadow* 65,00
  - *Shadow player's guide* 95,00
  - *The face of death* 59,00
  - *The haunters sourcebook* 65,00
  - *The jade kingdom* 85,00
  - *The quick & the dead* 69,00
  - *The risen* 65,00
  - *Wraith dice set....* 39,00
  - *•Pardoners & Puppeteers* 99,00
- ***YEAR OF THE PHOENIX*** 170,00
- ***YSGARTH*** 85,00

MINIATURES WARGAMES

- WARZONE 236,55
  - - Chro. Warzone #1,2,3,4,5 10,00
  - - Chro. Warzone #6 à 8 27,00
  - - Aube de la Guerre 170,05
  - - Bauhaus grizzly GBT-49 945,00
  - - Figurines (de 19 à 122 F) Tel.
  - *- Compendium Vol. 2* 105,00
  - *- Casualties of War Vol. 3* 105,00
- ➤DEMONWORLD 399,00

BOARDGAMES

- Afrika 298,00
- Baston 190,00
- Formule Dé (1ère Ed.) 159,00
- Formule Dé (Nelle Ed.) 209,00
  - - Circuit Zandvoort & Spa 105,00
  - •- Saint-Marin & Afri. du Sud 105,00
  - •- France & Italie 105,00
  - •- Brésil & Portugal 105,00
- *Samurai Swords (Shogun)* 299,00

CARTES / DÉS

- **DÉS DRAGONS** 85,00
  - *Kicker Set 1/ 2/ 3/ 4/ ou 5* 49,00
  - *Magestorm* 85,00
  - *•Dice commander Manual* 119,00
- **SPELLFIRE**
  - Starter 74,00
  - Booster 20,00
  - *Starter (2nd or 3rd Ed.)* 69,00
  - *Booster (1st Ed.)* 12,00
  - *Ravenloft* 12,00
  - *Dragonlance* 16,00
  - *Forgotten Realms* 16,00
  - *Powers* 16,00
  - *Underdark* 16,00
  - *Runes and Ruins* 16,00
  - *Birthright* 16,00
  - *Draconomicon* 16,00
  - *Night Stalkers* 16,00
  - *•Dungeon* 16,00
  - *Reference Guide I ou II* 85,00
- ***ARCADIA,THE WYLD HUNT***
  - *Story or Character Booster* 15,00
  - *Ironheart Story or Character* 15,00
- **DARK AGES** 75,00
  - Booster 18,00
- ***DARK EDEN** Starter* 79,00
  - *Booster* 19,00
- **DARK FORCE** 59,00
  - Booster 20,00
- **DICEMASTER** 159,00
  - Wilds of Doom 105,00
  - Doom Cubes 42,00
- **DOOMTROOPER** 44,00
  - *Necropack Booster* 17,00
  - *Inquisition* 9,00
  - Warzone 9,00
  - Mortificator 9,00
  - Golgotha 14,00
  - Apocalypse 14,00
  - Paradise Lost 14,00
- **DRAGON'S WRATH** 49,00
  - Booster 14,00
- *➤ DUNE Starter* 55,00
  - *➤ DUNE Booster* 20,00
- **ELIXIR** 114,00
  - Alambic 57,00
- **GUARDIANS** 55,00
  - Booster 17,00
  - L'île de la Dague 17,00
  - Drifter Nexus 11,00
  - *Necropolis Park* 13,00
  - *Player's Guide* 105,00
- ***GRIDIRON FOOTBALL*** 68,00
  - *Booster* 19,00
- **GUILDES** 55,00
  - Booster 18,00
- ***HERESY*** 68,00
  - *Booster* 20,00
- ***ILLUMINATI*** 65,00
  - *Booster* 15,00
  - *Factory Set* 495,00
- **INTERVENTION DIVINE** 63,00
  - Booster 18,00
  - Cult Movie 14,00
- **JAMES BOND** 55,00
  - Booster 17,00
- **KABAL** 69,00
  - Booster 17,00
  - Daimon 10,00
- ***KILLER INSTINCT*** 69,00
  - *Booster* 19,00
- ***LEGEND OF THE 5 RINGS*** 55,00
  - *Forbidden Knowledge Booster* 13,00
  - *Anvil of Despair starter* 55,00
  - *Anvil of Despair booster* 13,00
  - *Battle of Beiden Pass* 155,00
  - *Crimson & Jade Starter* 55,00
  - *ObsidianStarter* 69,00
  - *Booster* 17,00
  - *• Time of the Void Starter* 55,00
- ***MAGIC CD-Rom*** 345,00
  - *• Spells of the Ancients CD* 180,00
- ***MARVEL - OVERPOWER*** 50,00
  - *Booster* 12,00
  - *Powersurge* 12,00
  - *Mission Control* 12,00
- **MYTHOS** 44,00
  - Miskatonic 14,00
  - Reveil de Cthulhu 14,00
  - Necronomicon 14,00
- *MYTHOS Standard Game* 89,00
- *DREAMLANDS Starter* 60,00
  - *Booster* 20,00
- **OPERATION BLAST** 49,00
  - Booster 18,00
- **➤ PIRATES DES CARAÏBES** 114,00
- **➤ SERVICE COMPRIS** 114,00
- ***SIM CITY*** 59,00
  - *Booster* 17,00
- ***SHADOWFIST*** 55,00
  - *Booster* 17,00
- ***SHADOWRUN** Starter* 59,00
  - *Booster* 19,00
- **SORCIERS** 49,00
  - Booster 15,00
  - Compagnon du Sorcier 119,70
  - Dragons 15,00
  - Guide des Sorciers 153,90
  - *Dark Minions* 15,00
  - *LIDLESS EYE Starter* 55,00
  - *Booster* 16,00
  - *•Against the Shadows* 19,00
  - *Player's Guide* 95,00
  - *Maps* 99,00
  - *Dragons Player's Guide* 65,00
  - *Dark Minions Player's Guide* 65,00
  - *The Wizards Casual Comp.* 49,00
  - *The Lidless Eye Companion* 59,00
  - *Gift Box* 345,00
- ***STAR TREK*** 55,00
  - *Booster* 18,00
  - *Alterna Universe* 20,00
  - *Q-Continuum* 20,00
  - *Player's guide* 105,00
  - *Introductory Fed. or Klin.* 170,00
  - *First Anthology* 215,00
- ***STAR TREK CLASSIC*** 60,00
  - *Booster* 18,00
  - *Starfleet Maneuvers Booster* 19,00
- ***STAR TREK DICE GAME*** 99,00
- ***STAR WARS** (1st Edition)* 40,00
  - *Booster (1st Edition)* 20,00
  - *New hope* 20,00
  - *Hoth* 20,00
  - *Dagobah* 17,00
  - *First Anthology* 215,00
- *STAR WARS TWO-PLAYERS* 145,00
- ***TRUTH X-FILES*** 55,00
  - *Truth Booster* 17,00
  - *101361 Booster* 17,00

La " ➤ " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 10/09/97et le 13/10/97 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -





et qu'il va être plein de méchants Sud-Américains moustachus qui vendent autre chose que du café.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Escape from Innsmouth, 2nd edition* est là, avec son petit village tranquille, ses dégénérés, ses fruits de mer, sa cité sous-marine et tout et tout. A première vue, les changements par rapport au bon vieil Évasion d'Innsmouth n'ont pas grand-chose de bouleversant.

● **Elric** : Finalement, les plans mettront plus longtemps que prévu à se rapprocher, et *Corum* n'arrivera qu'à la fin de l'année.

Columbia Games

● **HârnMaster** : *HârnMaster Magic* est un gros paquet de fiches, qui reprend et adapte un ancien supplément pour Hârn. Il contient, entre autres, un tas de sorts, des règles sur les objets magiques, des détails sur la création de personnages magiciens. C'est un peu aride mais, si vous jouez à HârnMaster, c'est un achat recommandé. Un *HârnMaster Bestiary* ne devrait pas tarder à le rejoindre (courant novembre).

Daedalus

● **Feng Shui** : Fabrice Colin, nom de code « Petit Scolopendre », est allé jeter un Coup d'œil à *Thorns of the Lotus*, p. 20.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Land of Snakes* décrit la Southern Republic. C'est remarquablement détaillé, et le pays est intéressant : une dictature francophone, impérialiste, mais pas complètement antipathique. *Northern Light*, un gros bouquin détaillant l'armée de la Confederacy, est également là. *Humanist Alliance Sourcebook* ne devrait plus tarder.

● **Jovian Chronicles** : Dans la série « les titres qui disent tout », Dream Pod 9 propose *Mechanical Catalog : Exo-armor & Spacecraft*, qui contient 0136 pages (si si, 0136, c'est numéroté comme ça) de robots de combat et de machines qui font mal. D'ici fin novembre, les fans pourront également investir dans *Jovian Chronicles Companion* avec ses règles additionnelles…

Eden Studios

● **Conspiracy X** : Après de longues heures de traque dans la forêt, l'abominable Colin des bois nous ramène un Coup d'œil sur *CryptoZoology*, p. 20.

FASA

● **Shadowrun** : *Rigger 2* est là. C'est un énorme supplément consacré aux bricoleurs fous qui s'interfacent avec des véhicules. Il est plein de règles de combat, de poursuites, de constructions de machines volantes ou roulantes, et toutes ces sortes de choses. Il sera suivi à court terme de *Cyberpirates*, qui est carrément… étrange. Et donc, nous sommes dans les Caraïbes et, dans le monde de Shadowrun, elles grouillent de pirates. Croyez-moi : il y a plusieurs personnes, à la rédaction, qui l'attendent avec impatience (normalement d'ici mi-novembre).

Monghol & Ghota





• **Earthdawn** : *Secret Societies of Barsaive* est un gros guide plein de sociétés secrètes bizarres plus ou moins sympathiques. S'il n'est pas là, ce n'est plus qu'une question de jours.

Gold Rush Games

• **Usagi Yojimbo** : Tiens, un nouveau jeu de rôle ! C'est du médiéval-fantastique japonisant, il arrive en novembre et, pour ce qu'on en sait, il a l'air d'un client en or pour la terrible étagère du bas dont vous parle Fabrice Colin p. 83 : on y joue des animaux-samouraïs.



• **Sur le feu** : **Sengoku** est aussi un jeu de rôle méd-fan nippon, mais il semble plus sérieux. Son système sera proche de Fuzion (le système de règles de Talsorian). Il est annoncé pour décembre, et on en reparle à ce moment-là.

Holistics Designs

• **Fading Suns** : Décidément, l'occulte va même se nicher dans le space opera ! *The Dark Between the Stars* est un guide (paru) consacré à ce qui rôde entre les étoiles mourantes du monde de Fading Suns. Comme de juste, l'espace est plein de monstres indicibles, d'hérétiques fourbes et de démons ricanants.

ICE

• **Merp** : *Hand of the Healer* est toujours un supplément consacré aux guérisseurs, mais il prend du retard (entre maintenant et un peu plus tard).

Imperium Games

• **Traveller** : Dans la série « ce truc marche du feu de Dieu aux États-Unis et ne décolle pas en France », *Milieu 0 Campaign* est un gros bouquin à couverture cartonnée qui réédite deux suppléments déjà parus : *Milieu 0* et le redoutable *First Survey*, avec ses dizaines de pages de colonnes de chiffres et d'abréviations incompréhensibles. A part une poignée de (jolies) illustrations en couleur, il ne contient rien de nouveau. *Aliens, vol. 1*, sera là à peu près en même temps que ce Casus. Je vous laisse deviner le sujet…

Manticore Productions

• **Waste World** : *Hydra* est un supplément décrivant l'une des peu riantes régions du monde de Waste World (début novembre). Un jour, j'aimerai bien que quelqu'un écrive cent cinquante pages sur un endroit agréable, reposant, lumineux, qui ne soit pas miné par des dissensions ou convoité par des cauchemars tentaculaires venus d'au-delà du temps. D'accord, il s'en vendrait dix, mais pour la beauté du geste…

Palladium

• **Rifts** : On a ligoté G.E. Ranne devant son ordinateur jusqu'à ce qu'il nous fasse un Coup d'œil sur *Coalition Navy* (voir p. 20). Le veinard aura peut-être l'occasion de récidiver avec *Federation of Magic*, un guide régional qui sort d'un jour à l'autre.

• **Heroes Unlimited** : La deuxième édition de ce jeu de super-héros arrive d'ici fin octobre. *Scrayers*, son premier supplément, sera compatible avec Rifts, et sort fin novembre.



• **Sur le feu** : La nouvelle édition de **Teenage Mutant Ninja Turtles** arrive en décembre.

Pinnacle Entertainment

• **Deadlands** : Dans la série « on a été eus, mais ne vous laissez pas rouler » *Twisted Tales* n'est pas un scénario : c'est un livret… vierge, où vous êtes censé noter les aventures de votre personnage. Pour le même prix, vous avez un cahier de 200 pages, grand format et avec un meilleur papier. *Night Train*, en revanche, est bien un scénario, récemment paru. *The Great Maze*, une grosse boîte consacrée à la Californie post-cataclysme pourrait arriver ce mois-ci. Étonnant, non ?

Steve Jackson Games

• **Gurps** : *Gurps Black Ops* est là, et on en reparle dans le prochain ▷





numéro. *Gurps Biotech* arrive ce mois-ci.

● **In Nomine** : *The Marches* est là. In Nomine deviendrait-il un jeu comme les autres, avec des suppléments qui sortent avec un retard « normal » ? Il contient un tas de détails sur Blandine et Beleth (qui, pour les Ricains, est une femme). A part ça, il y a des détails sur les mondes des rêves, les anciens dieux, la troisième force… Ce n'est pas inintéressant, mais franchement, tout chauvinisme mis à part, mieux vaut investir dans l'INS/MV français. *Revelations III : Heaven & Hell* arrive à tire-d'aile (d'ange ou de démon, au choix).

TSR

Les annonces des nouveautés TSR sont toujours à prendre avec réserve, mais au moins, les suppléments recommencent à sortir. C'est un soulagement…

● **AD&D2** : *Evil Tide* est là. C'est un petit scénario d'une trentaine de pages, avec de très abominables sahuagins. *The Wizards Spell Compendium, vol. 2*, reprend par ordre alphabétique tous les sorts publiés pour AD&D. Il ira de E à quoi… G ? H ?

● **Forgotten Realms** : *Lands of Intrigue a droit à son Coup d'œil p. 16.*

● **Planescape** : *The Great Modon March*, un recueil de scénarios, devrait être arrivé. Des hordes de petites créatures mécaniques migrent à travers des plans, et les malheureux aventuriers se retrouvent sur leur chemin.

West End Games

● **Star Wars** : *Fantastic Tech : Personnal Gear* est bien arrivé, et Philippe Rat nous mitonne un Coup d'œil pour le prochain numéro. *The Movie Trilogy Sourcebook, Special Edition* reprend les textes des guides déjà parus, y rajoute quelques bouts de trucs ici et là, et hop, le tour est joué ! Plus intéressant, le *Players Guide Tagani* vient compléter *Lords of The Expanse*. Normalement, tous les deux sont arrivés.

● **Necroscope** : *Operation : Nightside* est un recueil de quatre scénarios pas terribles, mais parus.

● **Tales from the Crypt** : *The Gamemonster Guide* n'a rien d'un guide pour meneurs de jeu. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un jeu de mots ! C'est un recueil de PNJ, de lieux et de mini scénarios pour Tales from the Crypt. C'est agréable à lire, sans prétention, et pourquoi ne pas l'utiliser de temps en temps pour changer de rythme, après une partie de Cthulhu ou de Vampire ?

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : Le CD-Rom est arrivé. Il contient, entre autres, les textes des règles, du Players Guide, et des guides du Sabbat. Si vous lisez l'anglais et que vous avez un PC, vous pouvez investir. Mais quand même, les bouquins ont un avantage sur le CD-Rom : on peut s'en servir pour caler une armoire.

● **Vampire – The Dark Ages** : Une torche dans une main, un pieu dans l'autre, Tristan Lhomme s'est aventuré dans *Transylvania by Night*, et vous transmet ses impressions p. 18.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Kinfolk : Unsung Heroes* est un guide sur les humains « pré-garous », ceux qui ont le gène mais ne se transforment pas. Il devrait être là depuis la dernière pleine lune.

● **Mage – The Ascension** : *World of Darkness : Sorcerer* est consacré aux magiciens « normaux », ceux qui ne manipulent pas la vraie magye avec un y, et il a droit à un Coup d'œil p. 18. *Mage Chronicles II* est là. C'est une réédition de *Halls of the Arcanum* (sur les chasseurs de mages) et d'*Ascension Right Hand* (sur leurs alliés, humains et autres).

● **Wraith – The Oblivion** : *Pupetteers & Pardonners* est un guildbook, mais il est plus épais que la normale et regroupe deux guildes de fantômes (paru).

● **Changeling – The Dreaming** : *Kithbook Nocker* est là, plein de petits lutins grossiers, hargneux et bricoleurs, plus des brouettées de gadgets chimériques délirants. C'est joli et rigolo, comme presque tout Changeling…



● **Sur le feu** : Si WW tient ses délais, **Æon** sera là quand vous lirez ce Casus (et on fera l'impossible pour vous en parler dans notre numéro de décembre, promis). On connaît à peu près son suivi pour 1998. Nous aurons donc, entre autres, plusieurs « Psi Order » qui seront l'équivalent des clanbooks (rhaaa ! encore !), une campagne en trois volets, et surtout une trilogie de romans signés de George Alec Effinger, l'auteur de « Gravité à la manque » et de « Privé de désert ».

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution)...

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

• **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.

• **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

MJ : Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.



ACHATS

— Achète **divers jeux (plateau, rôle, wargames) et inspis livres, son...** Faire offres à Pascal, après 20h, au : 01 42 52 25 82.

— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents**. René Battle – 2 impasse du Cerf, lot du Lac TM2 – **66210 Matemale**. Tél. 04 68 04 47 64.

— Achète **les premières fig. Citadel base plomb Donjons & Dragons années 80, 85**. Tél. Mr Khames au : 01 48 09 59 51.

— Ach. **pour Man O'War, Fléaux des Mers 150 F**. Franck, ap. 19h, au : 04 68 66 90 47.

— Cherche **tous renseignements sur Elfes Noirs pour Wh.B. (anciens livres armées, White Dwarf vo, règles persos etc.)**. Bruno au : 04 74 87 73 93.

— Ach. **jouets Star Wars : véhicules figurines ; Kenner 78-85**. Demander Alex, le week-end, au : 04 74 92 51 02.

— Ach. **tous scénarios Maléfices officiels ou revues**. Écrire à Marc Piret – 80 rue Commaire – **B 4000 Liège (Belgique)**. Tél. 00 33 4 53 29 79.

— Ach. **livres d'armées Warhammer d'occasion**. Dauvillier – 139 rue Louis Lherault – **95100 Argenteuil**. Tél. 01 39 80 87 00.

— **Ch. désespérément Hurlelune n° 3, 4 et 6**. Philippe Deschodt après 18h au : 03 20 53 81 07.

— Ach. **tbe Falkampft Blues, War of the Ring**. Écrire à Guillaume Audouin – 68 rue du Pont de Créteil – **94100 St-Maur**.

— Ach. **cartes Rage et extensions**. Envoyez vos listes à : Emmanuel Dale – 7 rue Charles Peguy – **14000 Caen**.

— Achète **livre de base et extensions Mercenaires**. Pette Alexis – 19 rue Bleue – **75009 Paris**.

— Ach., éch., vds **cartes Magic + vds Official Encyclopedia. Cherche sup. JRTM 2 ed. peu chers**. Gaël Laurent – 7 rue des Charmilles – **51500 Sermiers**. Tél. 03 26 97 66 75.

CLUBS

— **Club JdR région Champigny (94) ch. joueurs/MJ fun, + de 18 ans vend. et samedi soir, Gros Bill OK**. Tél. Frédéric au : 01 45 76 05 78.

— **Les Chevaliers du Vent vous invitent (JdR, JdR, JdC, wgm.)**, au CAC G. Brassens – 18 rue de Gassicourt – **78200 Mantes**. Tél. 01 30 90 37 13 / 01 30 33 46 54.

PARTENAIRES

— **Rôliste accro univers Manga, Cyberpunk et méd. fan. cherche partenaires intoxiqués sur Evian-Thonon (74)**. Marc au : 04 50 75 24 58.

— MJ/joueur recherche **partenaires Star Wars sur Vannes (56)**. Tél. Nix au : 02 97 47 71 50.

— Cherche **joueurs et MJ dans le département du Gers**. Écrire ou téléphoner à Ader Nicolas – place du Donjon – **32320 Bassoues**. Tél. 05 62 70 95 81.

— MJ/PJ cherche **joueurs/euses pour AD&D les soirs de sem. près de Versailles. Tous bourrins s'abstenir**. Tél. après 19h au : 01 34 89 35 54.

— Joueur 21 ans **ch. partenaires sur région parisienne (95)**. Tél. Damien après 20h au : 01 34 50 20 26.

— Cherche **joueurs/joueuses chevronnés et partisans du rôle play et du bon jeu pour AdC, Elric, Star Wars, RM, JRTM**. David au : 03 27 43 41 50.

— MJ ch. **PJ pour RdD, Légendes, 3 Mousquetaires, Bitume sur Paris ou RP. Grosbills et ados attardés s'abstenir**. Lionel au : 01 42 55 40 83.

DIVERS

— **Gladiatoria JPC combat de gladiateurs. Tirage et règles gratuits** à François Dal – BP 20 Anderlecht 2 – **1070 Bruxelles** (Belgique).

— Vds **fanzine n° 1 Le Cercle de Chthonos scénario Star Wars, Hawkmoon, aides, 50 pages 25 francs**. Le Corre David – 21 Michelet – **92100 Boulogne**.

— **Minas Ithil cité féerique du cyberspace et bbs des JdR SF&F ! Pour discussions + aides de jeu,** branchez votre modem au : 01 43 70 66 98.

— **Je peins vos figurines toutes échelles/époques, échantillon sur demande**. Laurent au : 05 61 87 86 11.

ÉCHANGES

— Éch., vds, ach. **cartes Doom Trooper**. Contacter Rogez Anthony – 15 rue Branly – **51000 Châlons-en-Champagne** ou au : 03 26 21 17 58.

— Éch., vds, ach. **cartes Middle Earth vf et vo**. Demander Frédéric au : 01 48 49 80 75.

— Éch./vds **cartes SW (toutes séries + promos), X-Files, Mythos, Battletech, Rage, VTES**. Contacter Dartois David au : 02 37 36 97 65 **(28)**.

— Échange **Mythes et Légendes AD&D2 état neuf contre Recueil de Magie. Achète World of Greyhawk**. Jérôme au : 05 58 46 23 20 **Merci**.

— Éch., ach., vds **cartes Kabal. Cherche Personnage Unique (1re éd.)**. Patrice au : 04 42 95 02 43.

— Éch., vds, ach. **cartes METW + Dragons + Dark Minion (FR + GB) liste sur demande**. Christophe Rabat – 8 av. Gl de Gaulle – **56260 Larmor**.

— Éch., ach., **cartes Guildes (R, U, C) rech. <Aïcha> & <Maison des Guerriers>**. Cal Pierron Jérôme – DA 160 Ssis, Ouakam Air – **Dakar** (Sénégal).

— Éch., vds, ach. **cartes METW Lidless Eye, Star Wars, Guardians, X-Files, Battletech, LSR. Unité ou collections**. Tél. Bruno au : 06 12 13 35 74.

— Éch., vds **cartes Spellfire ttes séries**. Lamotte Stéphane – 4 rue Carême Prenant – **95100 Argenteuil**.

— Éch. **cartes Shadowrun, éch. Dés pour Dragon Dice**. Contacter Jean-Claude au : 01 47 68 54 34 **(92 Courbevoie)**.

— Cherche **Mighty Empires et figurines et Rencontres Cosmiques**. Florent tél. 01 48 83 42 80 **(Val de Marne)**.

— Éch. **lots de cartes Mythos/Jyhad/Interv. Divine/Shadowrun. Vds cartes Rage et extensions...** Emmanuel Dale – 7 rue C. Peguy – **14000 Caen**.

VENTES

— Vds **Middle Earth, édition Collector de 1983. La boîte de base complète, l'écran, la carte et le module d'aventure Shelob's Lair. Le tout 300 francs.** Me contacter pour une vente séparée. Gregory Janer : 01 42 64 81 25.

— Vds **jeux : Dunes 200 F, INS/MV 80 F, Le Monde de Murphy 120 F (neuf)**. Tél. David au : 03 87 23 74 58.

— Vends **nombreux jeux (wargames + JdR) dont collectors**. Liste contre enveloppe timbrée à Ch. Simon – 3 rue du Burtul – **56100 Lorient**.

— Vds **livres SF**, liste contre enveloppe timbrée à F. Cudel – 9 rue du Dr Delegrange – **59960 Neuville-en-Ferrain**.

— Vds **cartes Magic**. Demander liste à Y. Mahaffey – 9 rue de la Prairie Villeblain – **02200 Chacrise**.

— Vds **Warham. JdR + écr. + nbx sup. état neuf + Magics/Livres dt vs êtes le héros**. David au 02 40 98 20 65.

— Vends **figs Wh. 40K : Turavides (Prince, Biovre etc.)**. Jacques au : 02 47 55 01 43.

— Vds **modules JRTM/MERP au tiers du prix (mais en tbe)**. Liste contre un timbre à Bertrand Fayolle – 12 rue de la Garenne – **69005 Lyon**.

— Vds **ancienne fig. Citadel : boîte Skarloc Woodelf chariot de guerre elf fig. au détail (ork, skav, mag, elmtl...)**. Tél. Jean-Philippe au : 05 56 15 04 29.

— Vds **Kult + sup. + boîte Star Trek & éch. cartes Guardians**. Benoît au : 03 80 61 31 38.

— Vds **Wh. 40K et Space Marine, les deux avec sup., tbe pas cher (- de 50 % du neuf)**. Pascal Nicolette – 1 Les Grives – **07250 Le Pouzin**.

— Vds **Rolemaster + nbreuses extensions et Warhammer + extension. Petits prix**. Contacter Laurent, après 19h30, au : 01 48 73 50 96.

— Vds **Nephilim, Scales, Monts Arc-en-Ciel (RQ), Dragon Radieux**. Philippe au : 03 83 40 20 61 **(54000 Nancy)**.

— Vds **cartes Magic 2155 cartes valeur plus de 2500 F, vendu 600 F**. Demander Mickaël, après 19h, au : 01 69 21 35 06 **(Juvisy)**.

— Vds **cartes X-Files 1re édition + Mutant Chronicles le JdR**. Contacter Nix au : 02 97 47 71 50.

— Vds **Dark Sun (vf) + Liberté + Tribu Esclaves + Négociant des Dunes + Alliance Voilée + Psy. Tout ou séparé**. Appeler Marti au : 03 89 49 37 66.

— Vds **lot de cartes Spellfire et vds lots de Star Wars**. Tél. 04 94 53 35 74 ou Guez Oren – Rés. Le Goéland av. de Lattre de Tassigny – **83600 Fréjus**.

— Vds **nbreux sup. AD&D Royaumes Oubliés + nbreux jeux**. Louis au : 05 62 91 18 25.

— Vds **véhicules Ork Wh. 40K**. Demander Martial au : 03 20 71 69 49 **(59310 Orchies)**.

— Vds **Kult + sup. Les Anges déchus 250 F**. Demander Olivier après 19h au : 03 27 96 99 04.

— Vds, éch. **cartes SW + Deus + ID4**. Philippe Trouillez – 4 rue Stephenson – **59540 Caudry**.

— Vds **nbreux JdR et JdP également figurines et codex Wh. 40K prix avantageux**. Demander Frédéric au : 03 21 50 21 24.

— Vds **Donjons & Dragons, Base & Expert. Vds cartes Magic collections, Ice Age, 3e édition, Renaissance**. Tél. Alex ap. 19h au : 04 50 45 75 46.

— Vends **Magic toutes séries ou échange contre sup. AD&D**. Écrire à Borowski Pierre – 3 rue Jules Valles – **01100 Bellignat**.

— Vds **cartes Magic anciennes Beta UNL AN AQ...** Joël Michelin – 2 rue du Parcours – **25490 Dampierre-les-Bois**. Tél. après 20h30 au : 03 81 93 24 29.

— Vds **Battletech + nbrx Comics Marvel / Semic + Heroquest + Seigneurs de Guerre + Space Crusade et ttes ext.** Dolhent Stephane – 3 place du 87e RI – **02100 St-Quentin**.

Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 110
Parution n° 111 : 3 décembre 97. Date limite : 12 novembre 97.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Le coup d'œil du Critik

Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

V.F. : jeu en français ; V.O. : jeu en étranger

POUR POLARIS, EN V.F.

Pirates

Passez les prisonniers par le tube lance-torpilles ! Arf, arf, arf !

Difficile de passer à côté d'un sujet comme les pirates pour un jeu de rôle aquatique comme *Polaris*. Heureusement, Philippe Tessier, l'auteur, n'a même pas essayé et cela nous vaut le meilleur supplément pour *Polaris* à ce jour. La partie technique est pour une fois minoritaire et limitée à un seul chapitre – nécessaire – sur le matériel et les techniques de combat. Le reste est du background.

C'est le mode de vie des pirates qui bénéficie de la plus grande attention : leur organisation sociale, comment ils vivent durant les périodes en mer, leur rapport aux esclaves, aux mutants, à la génétique, la manière dont on devient pirate, les différentes familles de flibustiers, leur code moral, etc., tout cela est décrit de manière un peu appliquée mais avec précision. Une autre partie s'attache à détailler succinctement une série de confréries, leur équipement, leurs habitudes, les régions où elles sévissent, ainsi que leurs chefs, qui peuvent devenir des PNJ importants. Plutôt que cette trop longue liste de confréries et de pirates, j'aurais préféré quelques précisions croustillantes sur les liens entre les flibustiers et les nations du monde sous-marin ou sur le fameux conseil des pirates, voire un petit scénario. Mais bon, ne mégotons pas trop, *Pirates* va dans le bon sens et apporte un peu de substance et de matière à rôle à un *Polaris* qui en a bien besoin.

Serge Olivier

POUR SHAAN, EN V.F.

Les Humains

Noir c'est noir... il n'y a plus d'espoir !

Ce supplément présente un court historique de la colonisation d'Héos, avec quelques anecdotes intéressantes, mais s'attache surtout à décrire la société humaine, ses diverses composantes et ses vices les plus variés. Des prêtres du Nouvel Ordre dont les méthodes feraient pâlir Torquemada, aux grandes familles dignes d'un Néron complètement shooté, le monde de *Shaan* est toujours aussi sombre et sinistre. Ambiance d'inquisition, de déportation, de boucherie, de manipulation, de traîtrise, de débauche et de décadence... un bel enfer ! Surtout que certaines descriptions sont assez « graphiques » comme disent les Américains. Pour ma part, jouer dans ce type d'univers fasciste et dépravé ne me tente vraiment pas. Si le but de l'auteur est de nous écœurer, il y parvient parfaitement. Mais il en faut pour tous les goûts...

Et dans ce genre particulier, cette aide de jeu est assez réussie : la description des organisations, de leurs motivations, du comportement de leurs membres et des PNJ principaux est bien faite. Les quelques dizaines de pistes de scénarios présentées à chaque page sont intéressantes et permettent de se lancer rapidement dans la préparation d'une aventure. Scénarios cyniques et immondes pour la plupart, mais apparemment l'ambiance du jeu veut cela...

Les *Humains* décrit aussi Technopol, la capitale avec ses fonctionnaires et ses gangs, ses quartiers chics et ses bas-fonds... ainsi qu'Arpège, le réseau informatique et cybernétique, avec ses habituels habitants virtuels. Vous pourrez aussi y trouver un petit catalogue de moyens de transports, d'armes, de robots et d'autres bestioles, ainsi que de nouvelles règles pour la gestion des combats (était-ce vraiment nécessaire ?). Au niveau de la forme, les illustrations sont honnêtes (même excellentes pour certaines), mais le nombre de fautes d'orthographe et d'erreurs de maquette dépasse un peu trop la « normale ». Une relecture de l'ouvrage avant publication n'aurait pas été superflue...

En résumé, un supplément très utile pour les meneurs de jeu amateurs du monde atroce de *Shaan*...

Anne Vétillard

POUR MEKTON Z, EN V.F.

Mekton Z Plus

Plus... de règles

Tiens, un truc avec des robots. *Mekton Z Plus* ! Je ne l'attendais plus celui-là. Il est vrai que le mécha-jeu n'avait pas déchaîné les foules lors de sa parution il y a plus d'un an. D'où, sans doute, une sortie au ralenti du suivi. Reste à savoir si ce supplément est de taille à raviver mon intérêt pour le jeu. Alors, « plus » de quoi ?

Plus de règles, évidemment. Sur les robots, essentiellement. Donc pas de grosses surprises au menu. *Mekton Z Plus* est un système de règles avancées permettant de perfectionner et de personnaliser votre mécha préféré. Passé l'introduction et un premier chapitre en forme de rappel de règles de création de mécha, les quatre suivants traitent des armes et des divers systèmes composant un mécha, et proposent à ce titre des séries d'options et de gadgets. A vous de choisir entre celles qui vous intéressent, pour peu que vous puissiez vous les payer et que vous connaissiez vos tables de multiplication sur le bout des doigts.

Finalement, le but de *Mekton Z Plus* est atteint : démultiplier la déjà grande marge d'action que le livre de base donnait au joueur dans la conception des méchas. Et si vous ne croyez toujours pas qu'avec *Mekton Z*, on peut créer n'importe quelle sorte d'engin, jetez un coup d'œil à la partie du supplément que j'ai lue avec le plus de plaisir : j'ai nommé les Trucs Mekton Stupides (TMS). De la fusion du pilote dans le mécha à l'androïde sexy en passant par la transformation du mécha en flingue, les auteurs ne semblent avoir négligé aucun des gadgets improbables issus des délires de la japanimation.

Il faut attendre le dernier chapitre pour qu'on se soucie des hommes dans la machine. Hélas, là encore, rien sur le roleplaying proprement dit. Les règles sur les pouvoirs psioniques constituent toutefois une lecture intéressante.

Bref, *Mekton Z Plus* est un très bon supplément à prix raisonnable pour méchaphiles confirmés. Mais un supplément qui ne remédie pas aux principaux défauts du jeu : l'absence d'un background solide et d'une réelle maturité.

Mehdi Sahmi



Pirates est un supplément en français édité par Halloween Concept. Prix : 126 F.

Un supplément pour Shaan, édité en français par Halloween Concept. Prix : 129 F.



Un supplément de 146 pages pour Mekton Z édité en français par Oriflam sous licence Talsorian. Prix : 139 F.

POUR GUILDES, EN V.F.

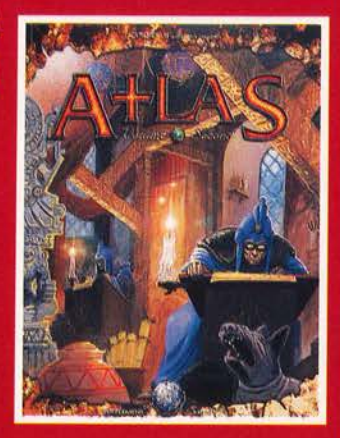
Atlas, volume second

Les deux font la paire

Voilà donc le second volume de l'atlas du Continent qui, en conjonction avec le premier, offre suffisamment de background aux MJ imaginatifs pour des années de jeu. Comme dans le premier tome, ce sont trois régions très différentes qui sont décrites, mais de manière moins dense et dans un style sensiblement différent suivant les auteurs.
L'Empire du Noir Couchant est une vaste région hivernale dont la population lore courbe l'échine sous la domination despotique de rois-sorciers nécromanciens. Le loom noir y abonde, les guildes ashragors aussi et l'histoire de l'Empire semble recouvrir de sombres secrets en rapport avec la vraie nature du Continent, du moins c'est ce qui est suggéré sans qu'on en apprenne plus... ce genre de « teasing » est d'ailleurs assez énervant. Ceci dit, s'il y a besoin de méchants, ils sont tout trouvés. Les Baronnies Rouges sont construites sur le modèle féodal cher aux Gehemdals et sont pleines de clans celtes fort occupés à se faire la guerre pour imposer leur candidat au poste de haut-roi. Les guildes y sont très présentes et y pratiquent un double jeu peu reluisant. Les Baronnies sont vraiment le royaume de l'intrigue et constituent la région la plus réussie de *l'Atlas*, surtout qu'elles incluent l'Empire de la Pierre Vie, un matriarcat dont la description est assurée par un court mais excellent récit d'une ambassadrice venn'dys. Enfin, le Berceau de Dana est une vaste plaine sillonnée par des centaines de tribus draks. Quelques bonnes idées comme l'importance des fleuves et les dresseurs d'esprits-frappeurs donnent envie d'y envoyer une caravane.
Ce deuxième volume est de bonne, voire très bonne facture. Il souffre hélas de quelques défauts pratiques : les cartes, en noir et blanc (où est passée la couleur du tome un ?) pas toujours terribles (celle des Baronnies en devient illisible) et surtout l'absence d'un index détaillé qui permettrait de s'y retrouver plus vite dans le flot d'informations fournies. Enfin, j'aurais aimé plus de pistes de scénarios, mais peut-être la suite de la campagne comblera-t-elle ce manque ? C'est à espérer.

Serge Olivier

Un supplément en français pour Guildes, édité par MultiSim. Prix : 189 F.



POUR LEGEND OF THE FIVE RINGS, EN V.O.

Way of the Dragon

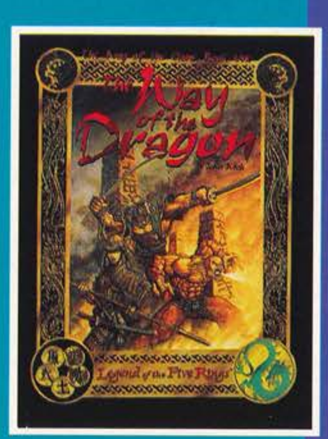
Un démarrage en fanfare

La seule petite chose qui me chagrinait dans l'excellent *Legend of the Five Rings* était la relative « transparence » du background, à la fois japonisant et inconsistant. Eh bien, ce premier supplément me cloue le bec, et j'en suis très heureux !
En une centaine de pages plutôt aérées, ce joli livret fait un tour très complet du mystérieux clan du Dragon. Le texte principal est vite lu, mais fourmille d'informations. Il présente l'histoire du clan, ses us et coutumes, et surtout les grandes familles qui le composent. Les marges, quant à elles, sont pleines d'anecdotes, et surtout de dictons des moines du clan, qui sont de vrais régals à lire.
Le clan du Dragon regroupe trois familles et l'ordre monastique des Ize Sumi et, du coup, il y a de quoi jouer dans plein de directions. Moines zen tatoués et à moitié fous. Magistrats de la famille Kitsuki, qui louchent du côté du juge Ti*. Érudits de la famille Agasha, qui découvrent les bases de la méthode scientifique. Guerriers de la famille Mirumoto, qui sont on ne peut plus classiques (mais ce n'est pas plus mal, pour un premier supplément). Visiblement, les auteurs ont lu les clanbooks de *Vampire*, et s'en sont inspirés. On retrouve ainsi, entre autres, la vision « subjective » de l'histoire et du clan, et les personnages prêts à jouer présentés sur une double page. Mais il y a plus de choses à manger que dans un clanbook...
Ah, et puis il y a le secret. Un beau, gros, énorme et passionnant secret. Si tous les clans en ont un de cette taille, ça promet pour la suite !
En dessert, on a un tas de petits trucs en vrac, notamment un topo sur les dragons (les vrais, les gros lézards) et d'adorables tables qui permettent de détailler la vie et les hauts faits des ancêtres des personnages (avec une mention spéciale pour celle des histoires d'amour tragiques).
Maintenant, il ne reste plus qu'à attendre sereinement le clan de la Licorne, qui ne devrait plus trop tarder, ainsi que les premiers scénarios...

Tristan Lhomme

* Détective chinois du VIIe s. que Van Gulik a rendu célèbre dans ses romans policiers (chez 10/18).

Un supplément pour Legend of the Five Rings, édité en américain par Alderac Entertainment. Prix : 130 F.



POUR AD&D, EN V.O.

Lands of Intrigue

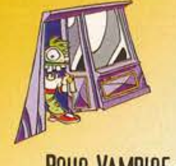
Fans de politique et de commerce, chargez !

Dans la série des boîtes « régionales », *Lands of Intrigue* décrit deux pays situés au sud-ouest des Royaumes oubliés. Entre le Thétyr, où les intrigues et les machinations font passer la Cour de Louis XIV pour un jardin d'enfants, et Amn, dirigé par les réseaux marchands, il y a de quoi rassasier le plus avide des comploteurs. Récapitulons. Tout d'abord, le Thétyr (96 pages), où des années de guerre civile ont réduit une monarchie immense en un pays méfiant et divisé, qui essaye de reprendre confiance autour d'une nouvelle couronne. Comtes et ducs dirigent des fractions du pays et complotent activement en apportant plus ou moins de soutien à la reine. De l'autre côté, Amn (64 pages), abominablement riche, où les familles marchandes dirigent des cités fortifiées qui sont autant de carrefours commerciaux. A noter une courte description des colonies de Maztica, façon colonies espagnoles chez les Aztèques. Un petit livret (32 pages) présente des sociétés secrètes, quelques objets légendaires et Erlkazar, une région de baronnies où développer sa propre campagne d'intrigues. (C'est dans cette région que se déroule la *Pentalogie du Clerc*, la série de romans éditée chez Fleuve Noir.)
Ajoutez à cela deux cartes en couleur, au dos desquelles il y a d'autres cartes noir et blanc, et vous obtenez une bonne vue d'ensemble de la région. Côté présentation, les livrets ont la disposition classique géographie/histoire/visite guidée des lieux importants, émaillée de cartes de villes et de dessins. Pour Thétyr, la partie historique est énorme, les descriptions des duchés et comtés sont solides et agrémentées de portraits. Pour Amn, les descriptions sont plus sommaires, presque limitées aux villes, avec une histoire assez riche.
En somme, une boîte assez mince, au contenu très dense et de qualité, pour une présentation un peu lourde (c'est écrit petit et serré...), et qui aurait peut-être gagnée à être en dessous de la barre des 200 F.

Thomas Féron

Un complément pour AD&D édité en anglais par TSR. Prix indicatif : 200 F.





POUR VAMPIRE : THE DARK AGES, EN V.O.

Transylvania by Night

Qui trop embrasse... bien étreint



Évidemment, il faut être américain pour croire que la Transylvanie va de Prague à Kiev et de la Baltique à la mer Noire.
Évidemment, il faut être nul en histoire pour ne pas remarquer les transformations « mineures » que WW inflige à de malheureux royaumes qui ne lui ont rien demandé.
Évidemment, à force de couvrir une zone deux fois plus grande que la France, les auteurs se dispersent un peu par moments.
N'empêche. C'est bien, c'est dense, et il y a matière à de longs mois de jeu. Il y a suffisamment de niveaux d'histoires qui s'imbriquent pour que des nouveau-nés puissent se faire les dents avant de s'attaquer à la haute politique, mais si vous avez des grosbills, vous pouvez les amener aussi, ils y croiseront des anciens vraiment anciens, et vraiment pas commodes !
En plus d'un bref topo sur la Transylvanie proprement dite, le lecteur découvre un guide complet de l'Europe de l'Est, avec un panorama des vampires de Budapest, de Prague, de Sophia, de Kiev... Chaque ville est présentée de manière relativement claire (mais sans plan, ce qui est bien dommage). Leurs ambiances diffèrent, leurs parasites immortels aussi, mais il y a une constante : le résultat donne envie de jouer. En fait, il donne tellement envie que je soupçonne WW d'y avoir jeté les bases de *War of Ages*, la grande campagne historique qui doit paraître l'année prochaine.
Au chapitre des regrets : malgré ses 150 pages, ce gros livret ne peut pas tout traiter, et reste lacunaire sur pas mal de points. Les Tremere, notamment, sont franchement sous-exploités. Même chose pour nombre de points « secondaires », dont les êtres féeriques, qui sont expédiés en un malheureux paragraphe.
A la fois moins classique que *Constantinople by Night* (qui, comme de coutume, se centrait sur une seule ville), et beaucoup plus « médiéval » que ce dernier, *Transylvania by Night* remplit brillamment son contrat. Pour le prochain, je rêve d'un « Venise by Night »...

Tristan Lhomme

PS : Le jour où WW fera un supplément sur l'Europe occidentale, est-ce qu'il l'appellera « Bretagne by Night » ?

Un supplément pour Vampire : The Dark Ages édité en américain par White Wolf. Prix : 145 F.



POUR MAGE ET LE MONDE DES TÉNÈBRES, EN V.O.

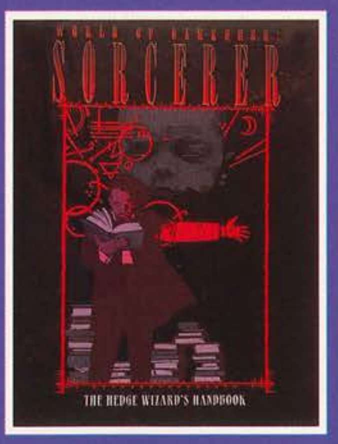
World of Darkness : Sorcerer

On gribouille dans les marges

Il faudra faire un recensement, mais il va finir par y avoir plus d'agents du FBI intéressés par le paranormal, d'inquisiteurs, de médiums et autres goules que de vampires, de loups-garous, de mages, de fantômes et de changelins. Et ne parlons même pas des humains ordinaires. Il en reste sans doute quelques-uns mais, depuis le temps, ils doivent être en minorité.
Et donc, ce mois-ci, White Wolf nous propose tout ce qu'il faut pour jouer un magicien. Pas un mage. Un magicien. Un individu qui a des pouvoirs, mais qui n'est pas capable, contrairement à ses « cousins » plus évolués, de remodeler la réalité à sa guise. Par rapport aux vrais mages, les magiciens sont condamnés à manier une magie rigide, lente, ne laissant aucune place à l'improvisation... C'est ce qui fait tout leur intérêt, aussi bien pour les MJ qui en ont assez de passer des heures à négocier les paramètres d'un effet magyque improvisé que pour les joueurs qui ne se sentent pas toujours à l'aise dans un système où ils peuvent littéralement tout faire. Ici, le système de magie suit des « Paths » notés sur cinq, qui ressemblent aux Disciplines des vampires. Et comme, de toute façon, le moindre acte magique prend du temps, l'apprenti sorcier aura des loisirs pour fraterniser avec des confrères.
Justement, l'autre point fort de ce supplément est la description d'un pullulement de sociétés secrètes de magiciens, qui ne savent même pas qu'elles évoluent dans l'ombre de créatures beaucoup plus anciennes et puissantes qu'eux. Du coup, le Monde des Ténèbres commence à prendre un petit côté *Nephilim* tout à fait sympathique.
Au bilan, *Sorcerer* est bien écrit, intéressant, bourré de bonnes idées... Bref, pour les anglophones, c'est une voie d'accès intéressante à *Mage*. Pour les francophones, si vous n'êtes pas un fan absolu du Monde des Ténèbres en général et de *Mage* en particulier... eh bien, vous pouvez économiser quelques dizaines de francs et un peu de place sur vos étagères !

Tristan Lhomme

Un supplément pour Mage, édité en américain par White Wolf. Prix indicatif : 130 F.





Shadowrun®
Bienvenue
dans les ombres
Shadowrun
Deuxième Édition
FASA Corporation
Descartes Éditeur
Les Chiens de Guerre
Tir Tairngire
Témoin Oculaire
Nouveau
High Tech & Low Life
The Art of Shadowrun
"Surveille tes arrières. Vise juste. Conserve des munitions. Et, surtout, ne traite jamais avec un dragon."
- Proverbe urbain
Je souhaite recevoir :
❒ Shadowrun, livre de base ....249 F
❒ Écran du Maître de Jeu ....66 F
❒ Les Chiens de Guerre.................149 F
❒ Tir Tairngire...............................215 F
❒ Témoin Oculaire.........................109 F
❒ Art Book Shadowrun..................149 F
TOTAL ....
Ci-joint mon règlement de .... F (+ 40 F si commande inférieure à 100 F - Franco de port pour toute commande supérieure à 100 F) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15
Nom ....Prénom ....
Adresse ....
Code postal ....Ville ....
Descartes Éditeur
Offre valable pour la France métropolitaine uniquement
© 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.

POUR CONSPIRACY X, EN V.O.

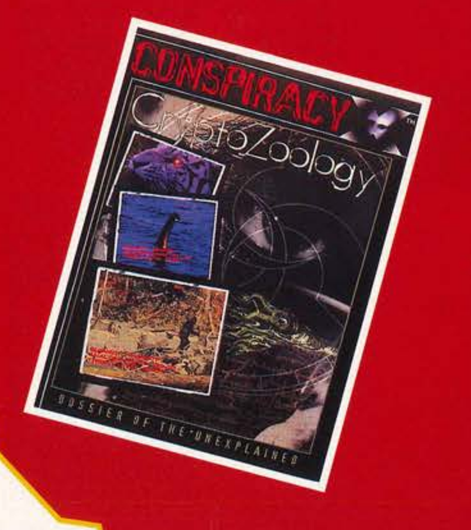
CryptoZoology

Histoire d'y croire...

Dans *Aux Frontières du Réel*, il y a l'intrigue principale (les extraterrestres sont parmi nous, bla bla bla...) qui court en filigrane depuis quatre saisons, et les péripéties secondaires, à base de vampires branchés, de pouvoirs psi mal contrôlés et de créatures improbables. Rien d'étonnant à ce que les auteurs de *Conspiracy X*, qui n'ont jamais fait mystère de la filiation entretenue avec *X-Files*, aient choisi de recycler le principe. Pas d'extraterrestres donc dans *CryptoZoology*, pas de soucoupes volantes ni de conspirations gouvernementales, mais bien un échantillon tout à fait respectable de ces créatures improbables qui font le bonheur des tabloïds américains : Big Foot, Chupacabras, Yéti, serpents de mer, etc. Ça pourrait être banal, risible et ennuyeux... ça ne l'est pas : en fait, *CryptoZoology* est même l'une des bonnes surprises de cet automne. Non content d'ouvrir de nouveaux horizons aux joueurs de *Conspiracy X*, il a même de quoi séduire les amateurs de jeux contemporains (de *Cthulhu 90* à *Conspirations*, en passant par Énigma/BaSIC) désireux de bouleverser un peu les habitudes de leurs joueurs. D'emblée, deux organisations sont présentées au lecteur : l'une, style société anglaise bon teint, plutôt rationnelle (le côté Scully), l'autre largement plus déjantée, plus ouverte et en fin de compte plus proche de la vérité (la facette Mulder). Suit une liste de rapports et d'articles rédigés par ces organisations (avec, on s'en doute, des points de vue dissemblables), puis – et c'est là que ça devient intéressant – la même liste avec cette fois la ou les version(s) officielle(s) des faits. Pour chaque créature, plusieurs explications sont généralement présentées : au MJ de choisir celle qui s'accorde le mieux à sa vision des choses. En adoptant une telle optique, les auteurs évitent le piège des backgrounds trop fermés et laissent à leurs lecteurs une grande autonomie. Une excellente idée qui permet à ce supplément, en outre bien écrit et bien construit, de s'imposer comme une référence.

Fabrice Colin

Un supplément en américain édité par Eden Studios. Prix : environ 155 francs.



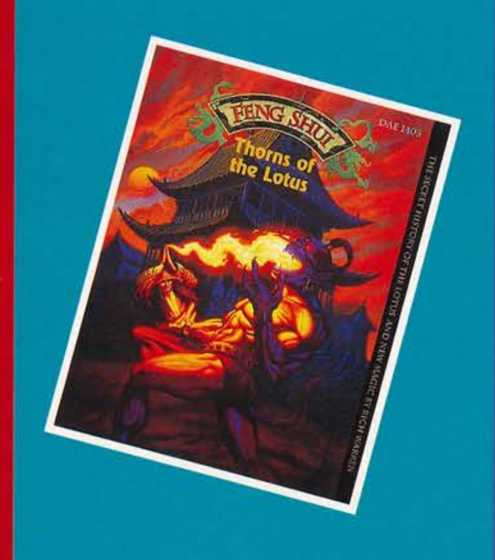
POUR FENG SHUI, EN V.O.

Thorns of the Lotus

Les Eaters of the Lotus appartiennent à la (longue) liste des factions plus ou moins agressives qui hantent les pages de *Feng Shui*. Eux ne possèdent guère de contacts avec le monde contemporain : imaginez une bande de sorciers chinois dévorés par l'ambition et tentant par tous les moyens d'asseoir leur domination sur le Céleste Empire... Signe particulier : les Eaters of the Lotus sont des eunuques et vivent à la cour de l'Empereur de Jade. Nous sommes en 69 ap. J.-C., l'une des époques parallèles du jeu, et le monde des Eaters se résume à un chaos bouillonnant d'intrigues et de manipulations sordides. L'Empereur n'est plus qu'un pantin, mais de nouveaux ennemis venus du futur font leur apparition et les choses risquent fort de ne pas en rester là. Prometteur, non ? Les 118 pages de ce troisième supplément pour *Feng Shui* sont là pour vous en convaincre. Au menu : un bref historique de l'Empire suivi d'un chapitre, plus long, consacré à la société secrète en question. Premier petit problème : les passages subjectifs, présentés par Gao Zhan (maître d'œuvre et fondateur de la secte) alternent avec des paragraphes « neutres », ce qui rend parfois les choses un peu confuses. Le reste ? 24 pages sur les activités du Lotus, une trentaine (très instructives) sur le surnaturel (dragon, magie, esprits et autres divinités) et une bonne dose d'appendices, histoire de convertir tout ça en termes de jeux – et éventuellement d'incarner des membres du Lotus. Quelques petits défauts, qui viennent ternir un peu la qualité de l'ensemble : la pertinence de la séparation règles/background, pas vraiment évidente, et un côté parfois moralisateur, carrément agaçant : il faut bien vous rendre compte que si vous jouez des Eaters, vous êtes du *mauvais* côté, celui des *méchants* qui font des *mauvaises* actions. Maintenant, respirez. Un bon point par contre : la présence d'une aventure plus qu'honnête, assortie d'un final fracassant. L'ensemble se laisse lire, même si le prix reste un peu cher pour ce qui n'est au fond qu'un gros clanbook de PNJ...

Fabrice Colin

Un supplément en américain édité par Daedalus. Prix : environ 155F.



POUR RIFTS, EN V.O.

Coalition Navy

Les gars de la Marine

À quoi reconnaît-on un supplément pour *Rifts* ? Au matériel fin et perfectionné qui émaille les pages et qui sert la plupart du temps à détruire, mutiler, voire atomiser ses petits camarades. Dans cette optique, *Coalition Navy* ne déçoit pas. C'est même du tout bon. Mais comme tous les suppléments axés sur le matériel de jeu, il ne faut pas être allergique au sujet. Alors pour ceux qui aiment les bateaux et les sous-marins, les missiles balistiques et les commandos de marines, c'est le nirvana. Pour les autres, c'est un cauchemar.

Conçu comme un supplément pour *Coalition War Campaign*, *Lone Star* et *New West*, *Coalition Navy* propose de vous familiariser avec la force navale la plus puissante du monde de *Rifts*, celle de la Coalition (enfin... la plus puissante après celle d'Atlantis tout de même).

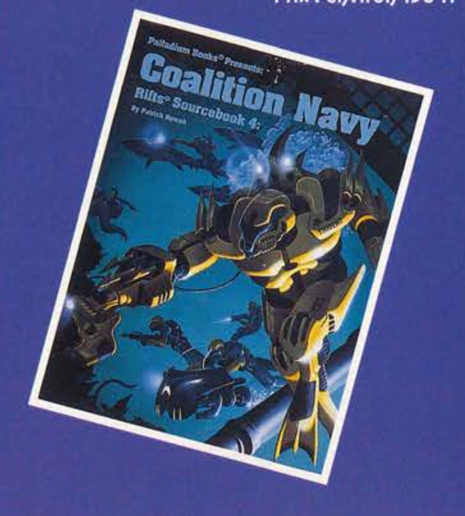
C'est la qualité *Rifts* habituelle. Tout est détaillé, les tonnages des vaisseaux, les capacités, les dommages encaissables (comptés en MDC, les habitués apprécieront), l'emplacement des tubes lance-torpilles, le nombre de têtes nucléaires dans chaque missile, les boutons d'uniforme et l'âge du capitaine.

Alors c'est bien joli, mais à quoi ça sert ? A casser du monstre ! Croyez-vous que seules des créatures terrestres ou aériennes passent par les Rifts ? Non, bien sûr. Alors quand une énorme bestiole gluante occupe le fond des grands lacs, c'est à la Coalition Navy de la déloger. Quand c'est une sangsue d'un mètre cinquante, c'est facile, on se la fait au couteau, mais quand il s'agit d'un Maelström Maker, qui se rapproche un peu d'un Grand Ancien réveillé, c'est une autre paire de manches. Et puis, il y a les pirates qui menacent les navires marchands et qui utilisent la magie pour les attaquer. Fidèles à la tradition, ils se réunissent dans des cités libres comme celle de Queenston Harbor construite près des ruines de Cleveland et dirigée par la reine Lilia Seabreeze.

Si défaut il y a dans ce supplément, c'est celui de la gamme *Rifts* en général, l'absence de scénario : quelques idées disséminées ça et là n'ont jamais remplacé une campagne digne de ce nom.

G.E. Ranne

Un supplément en anglais édité par Palladium. Prix : environ 130 F.





In Nomine Sa

« Généralement, la troisième fois, c'est la bonne. »

Saint Pierre

En 1990 paraissait *In Nomine Satanis/ Magna Veritas*, un jeu pas très bien présenté mais qui promettait, écrit par Croc et quelques copains de l'époque. Et le jeu de rôle « à la française » en fut transformé. En effet, on avait à la fois des règles pas trop compliquées, un monde contemporain, des super pouvoirs, mais aussi un humour décapant. Depuis, il y a eu de bons jeux français, mais aucun avec ce mélange détonnant. Après un léger lifting en 1994, *INS/MV* nous revient dans une troisième et nouvelle édition, après sept ans de réflexion.

En vérité je vous le dis !

Vous interprétez donc un ange (si vous jouez à *Magna Veritas*, ou un démon si vous jouez à *In Nomine Satanis*), venu sur Terre s'incarner dans un être humain, afin de participer à la grande lutte du Bien contre le Mal (ou vice versa, mais bon, je ne vais pas vous faire des notes comme ça jusqu'à la fin...). Vous avez de très grands pouvoirs, mais vous devez rester discrets, l'humanité n'étant pas encore prête à accepter votre présence, et puis il faut laisser leur libre arbitre aux humains (même si on peut les influencer). Le monde dans lequel vous jouez ressemble comme trois gouttes d'eau à notre bonne vieille Terre, avec quelques changements majeurs : la hiérarchie catholique est plutôt bornée et passéiste, les forces de l'ordre font partie du camp du Bien – en général –, les fascistes reprennent du poil de la bête et la télé abrutit la population avec des émissions débiles (cherchez l'erreur).

Exemple de combat entre forces angéliques et puissances démoniaques : Bruno Maigrelet, démon au service de Malphas, Prince de la Discorde, répand son fiel sur mère Mathilda, ange au service de Guy, Archange des Guérisseurs. Il prétend que la bonne sœur aurait reçu pour son association caritative des subsides de la part d'organisations nazillones. Il est bien placé pour le savoir puisque c'est lui qui, en sous-main, a organisé les dons. Mère Mathilda s'énerve, téléphone à Maigrelet, passe à travers la ligne sous forme électrique, se rematérialise à l'autre bout et dissout l'immonde nabot au jet d'eau bénite surpuissant. Moralité : faut pas faire chier mère Mathilda quand elle répare ses lépreux ! Mais la bonne Mathilda va quand même se faire passer un sacré savon par ses supérieurs, car c'est pas bien du tout ce qu'elle a fait là : elle a laissé des traces ! Et quoi faire du petit tas de boue brunâtre du feu démon, hein ? Difficile de camoufler cela en accident. Peut-être pourra-t-on convaincre la presse que Maigrelet a disparu en Argentine avec sa pulpeuse maîtresse (sa femme n'étant pas un cadeau, on peut y croire !).

Pour la prochaine fois, mère Mathilda est priée d'en référer d'abord à son supérieur. Celui-ci convoquera alors une équipe de « spécialistes » chargés de résoudre de façon musclée, mais discrète, le problème. Et devinez qui est cette équipe de vaillants volontaires désignés d'office ? Les personnages des joueurs, bien sûr !

Fatale symétrie

Au début, il y a bien longtemps, il n'y avait que Dieu, qui créa un Archange, puis des tas d'Archanges. Jusqu'au jour où Lucifer (le préféré de Dieu) se disputa avec le Chef. Précipité dans les basses-fosses de l'Univers, avec les Archanges qui l'avaient soutenu, Lucifer devint Satan, et ses Archanges des Princes Démons. D'où de nombreuses similitudes ou symétries entre ces frères ennemis. Pour aider les anges sur Terre, Dieu, dans son infini conformisme, a permis à des humains de devenir ses Serviteurs ou ses Soldats, en bref des gros bras pour assister ses envoyés spéciaux. Satan, dans son infinie malignité, a créé les morts-vivants et les familiers pour aider les démons, et déjà c'est plus classe !

Depuis, les deux éternels jouent à celui qui aura le plus d'influence sur Terre. Mais comme cela commence à durer, ils s'en sont désintéressés peu à peu, et laissent leurs lieutenants gérer les affaires courantes. Bref, c'est maintenant à qui aura raison sur ses confrères et pourra commander le conseil d'administration hebdomadaire. Côté Princes Démons, c'est de toute façon banal de se mettre des bâtons dans les roues, suivant que l'on soit le subtil Prince du Sexe ou le bourrin Prince de la Guerre. Par contre, chez les « gentils », c'est carrément mesquins sans frontières et il n'est pas rare qu'un Archange envoie des anges d'une faction différente au casse-pipe, juste histoire de montrer aux autres combien ils sont incompétents. Bref, les personnages des joueurs sont de gentils agents de terrain, prêts à en découdre avec ceux « d'en face », mais qui doivent se garder de la sollicitude de leurs supérieurs.

Comment je suis né !

Prenons comme exemple un personnage créé pour *Magna Veritas*. Tout d'abord, vous choisissez votre supérieur parmi l'un des vingt et un Archanges disponibles. Cela vous donnera une idée du type d'ange que vous pouvez incarner. Vous aurez droit à deux pouvoirs découlant du domaine d'influence de votre Archange, plus deux autres tirés au hasard, plus une limitation (c'est-à-dire un défaut ; très drôle à jouer). Vous répartissez ensuite 20 points entre six caractéristiques (Force, Volonté, Perception, Agilité, Précision, Apparence). Par exemple 1 en Force c'est Woody Allen, 3 c'est Schwarzenegger, 4 et 5 c'est un ange quasi normal. Un conseil : regardez quelles caractéristiques sont importantes pour les pouvoirs que vous avez. Dans *INS/MV* 3ᵉ édition, les caractéristiques ne servent plus à réussir les actions, elles servent de limite supérieure au niveau des talents et des pouvoirs. Ainsi, avec 4 en Apparence, vous pourrez développer le pouvoir Charme jusqu'au niveau 4. Il vous reste ensuite à répartir quelques points dans des talents usuels (Conduire une voiture, Nager...) et c'est tout. Attention, vous êtes peut-être un super-héros, mais comme vous venez juste de vous incarner, vous avez parfois des difficultés à appréhender le monde moderne (d'où les faibles scores en Talents au début).

La sainte Trinité

Cette nouvelle édition change trois points essentiels du jeu. Et à mon avis pour le mieux.

— D'abord, le background est revu à la simplicité. On est là pour lutter pour le Bien (ou le Mal). Sont mises à l'arrière-plan les histoires d'univers parallèles, de forces multiples, etc. Pour les vieux de la vieille, ces éléments (sorciers, psis) n'ont pas disparu, mais *INS/MV* commençait vraiment à partir dans trop de directions prise de tête pour être aisément explicable. De plus, il y a quelques bonnes idées ajoutées, comme la présence effective de quelques Archanges sur Ter-

tanis/Magna Veritas 3e édition



Encore un coup de Janus ? Côté face : Magna, côté pile : In Nomine... ou le contraire...

re (j'ai déjà parlé des changements de background dans le Coup d'œil du n° 109).

— Ensuite, la mécanique de jeu a été profondément changée (tout en réalisant le tour de force de ne pas en donner l'impression). Le point le plus important est que les caractéristiques ne jouent quasiment plus que le rôle de « butoir » au niveau des talents et des pouvoirs. En contrepartie, le niveau des talents et des pouvoirs varie désormais de 1 à 6 (au lieu de 1 à 3). Comme l'expérience va consister à gagner un niveau en talent OU un niveau en Pouvoir OU 1 point de Pouvoir, cela va donner des anges et des démons avec moins de pouvoirs disparates, mais plus costauds quand ils seront expérimentés. Le jeu en campagne devrait ainsi être plus agréable et progressif (mais là, on ne pourra en être sûr que dans quelques mois !).

— Enfin, les pouvoirs ont été légèrement redéfinis. Ce n'est pas grand-chose, mais ça devrait permettre des personnages un peu plus équilibrés les uns par rapport aux autres.

Peut mieux faire

J'ai déjà dit tout le bien que je pense de *INS/MV*, qui est l'un de mes jeux préférés. Mais bon, j'attendais un peu plus de cette troisième édition, ne serait-ce qu'au niveau de l'approche pour les néophytes. Il n'y a pas d'explication de ce qu'est le jeu de rôle, ce qui n'est pas très important puisque ce jeu s'adresse à ceux qui jouent déjà, mais une petite page là-dessus n'aurait pas fait de mal. Quant à avoir deux fois l'historique, repris mot pour mot pour chacune des facettes du jeu, et quasiment deux fois le système de jeu, je m'en serais bien passé, et j'aurais préféré voir ces pages consacrées à plus de scénarios (deux seulement, contre huit dans les éditions précédentes). Au moins, l'historique vu côté ange ou démon aurait pu être écrit sous deux angles différents. De plus, comme cette partie est le résumé des événements décrits dans la quinzaine de suppléments déjà parus, c'est plutôt dense, mais je ne pense pas que quelqu'un découvrant le jeu y comprenne grand-chose. Les illustrations sont toutes assez belles, mais ne me semblent jamais être à la bonne place, et rarement correspondre à des aspects du jeu. Enfin, Malphas sait que les nouvelles d'ambiance présentées dans les précédentes éditions du jeu n'étaient pas franchement géniales (je sais, j'en ai commis une moi-même il y a longtemps, mais j'étais jeune, et j'ai jamais tué de chat !), mais elles donnaient un peu l'atmosphère du jeu. Ici, elles sont réduites au minimum et plutôt moyennes. Voilà un point qui aurait pu être copié sur *In Nomine* (l'adaptation américaine) : avoir une longue nouvelle de quatre ou cinq pages pour chaque camp, pour faire découvrir l'ordinaire d'une mission. En fait, la seule façon de savoir vraiment ce que vaut ce jeu génial, c'est de lire les scénarios, puis de les faire jouer. Heureusement, le chapitre « Le déroulement d'une partie » (dans le petit livret annexe) vient à point nommé pour combler une partie de ces lacunes. Allez, encore un petit effort, et la quatrième édition sera parfaite !

Pierre Rosenthal ▷

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
Qu'il y ait suffisamment d'Archanges et de Princes Démons pour que le jeu se suffise à lui-même (pas besoin du *Scriptarium Veritas*) !

Je regrette
Que le jeu ne soit pas suffisamment accessible à un plus grand public.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
Joueur A, meneur de jeu B

FICHE TECHNIQUE

- ***Éditeur*** **: Asmodée/Siroz Productions.**
- ***Auteur*** **: Croc et ses amis.**
- ***Illustrations*** **: Alberto Varanda, Pierre Courtial et Philippe Masson.**
- ***Présentation*** **: livre couverture similicuir de 223 pages, tête bêche pour chacun des jeux, format réduit (27,5 x 19,5 cm). Intérieur noir.**
- **Plus un livret petit format de 16 pages.**
- ***Prix*** **: 219 F.**

INS/MV en chiffres :

- **1re édition** (1990) : 192 pages ; 8 scénarios ; 10 Princes Démons ; 10 Archanges ; quelques nouvelles. Présentation en boîte, 3 livrets à l'intérieur un peu pauvre. La plus « vintage ».
- **2e édition** (1994) : 192 pages ; 8 scénarios ; les mêmes règles ; 10 Archanges ; 10 Princes Démons ; des tas de nouvelles. Présentation en livre cartonné, un peu chargée mais très correcte. La plus dense.
- **3e édition** (1997) : 223 pages plus un livret de 16 pages ; 2 scénarios ; de nouvelles règles ; 21 Archanges ; 30 Princes Démons ; quelques nouvelles. Présentation en livret tête-bêche, couverture genre similicuir, intérieur sobre mais correct. La plus classe.

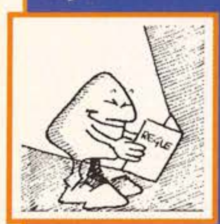
Et In Nomine ?

Pour ceux qui se posent la question : il n'y a rien de *In Nomine* (la traduction américaine de *INS/MV*) dans cette troisième édition. Ce n'est pas plus mal, puisqu'on évite ainsi un jeu lourdingue avec des tas de termes occultes ; mais j'aurais bien apprécié quelques emprunts, comme le Mot qui définit les démons et les anges les plus importants, et module leur puissance.

À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez jouer au second degré.



Si vous recherchez des règles claires.



Si avoir beaucoup de suppléments est important.



Si vous aimez les jeux «politiquement incorrects».

L'AVIS DE Christian Cirri

Adorant ce jeu génial j'ai dévoré cette troisième édition et, bof ! En effet, INS/MV c'est pour moi un peu plus qu'un jeu, c'est un état d'esprit (un peu comme la Harley et la bière) où l'humour se marie à la perfection avec le jeu de rôle dans un exercice de style dont la deuxième édition s'était sortie avec brio. Mais là, le manque de « fun » et de scénarios font (hélas !) de cette version un produit pour les vieux routards qui en connaissent déjà les ficelles. Il restera pourtant mon jeu de chevet.



J'ai envie d'être Joueur A, meneur de jeu A

Une aide de jeu par Croc

Convertir un personnage *INS/MV* en *INS/MV* 3e édition

Supérieur
Aucun changement. Pour les anges, vérifiez si le supérieur n'est pas descendu sur Terre. Si c'est le cas, précisez-le au joueur.

Caractéristiques
Aucun changement.

Talents
Le niveau des talents doit être déterminé en consultant la petite table ci-dessous. *Attention* : la valeur d'un talent ne peut pas dépasser la valeur de la caractéristique qui lui est associée. Si c'est le cas à cause de la conversion, le niveau réel du talent est égal à celui de la caractéristique associée. La série de pouvoirs « Talent » est une exception à cette règle.

Ancien niveau	Nouveau niveau
+0	1
+1	2
+2	4
+3	6

Points de pouvoir
Ils doivent être réduits de 25 % afin d'être en accord avec la puissance des personnages de la 3e édition.

EXEMPLE

Marcellin Morgon est un ange de Janus de grade 3, joué depuis plusieurs années. Il a accumulé 30PP. Une fois converti, il n'en possédera plus que 23.

Pouvoirs
Le niveau doit être recalculé en utilisant la même table que celle des talents. *Attention* : la valeur d'un pouvoir ne peut pas dépasser la valeur de la caractéristique qui lui est associée. Si c'est le cas à cause de la conversion, le niveau réel du pouvoir est égal à celui de la caractéristique associée.

Marcellin Morgon (avant)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	2	4	5	3	30

Talents : Savoir-faire +2, Discrétion +1, Anglais +1, Esquive +3.
Pouvoirs : Ouverture +0 (spécial), Police municipale (555), Soldats de Dieu (561, majordome spécialisé en informatique), Armure corporelle +0 (211), Psychométrie +1 (312), Forme gazeuse +0 (263), Arme bénite à distance (412), Augmentation de Force (241), Esquive (341), Paralysie +0 (163), Chevalière (avec Contrôle des humains +0 (361) et Eau du robinet +0 (125)), Relation privilégiée (Ange, Dominique), Yeux luminescents (624), Tic (616), Charme +1 (131), Invisibilité +0 (261), Passe-muraille +0 (335), Détection du Mal +0 (311), Polymorphie +0 (266), Dialogue mental +0 (322).

Illustration extraite du jeu.

Marcellin Morgon (après)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	2	4	5	3	23

Talents : Savoir-faire (3), Discrétion (2), Anglais (2), Esquive (6).
Pouvoirs : Ouverture (1), Police municipale, enquêteur[1], Armure corporelle (1), Psychométrie (2), Forme gazeuse (1), Arme à distance bénite, Talent de combat, Paralysie (1), Anneau[2] (Charme[3] (1) et Jet d'eau du robinet (1)), Charme (2), Invisibilité (1), Passe-muraille (1), Détection du Mal (1), Polymorphie (1) et Dialogue mental (1).
Limitations : Couleur des yeux et Tic.

1. il suffit de modifier ses talents pour qu'il puisse servir à table et utiliser un ordinateur.
2. l'anneau n'existe plus mais il n'y a pas de raison pour que le pouvoir disparaisse.
3. le contrôle des humains est devenu le niveau 6 du contrôle des animaux. Il peut être facilement remplacé par Charme.

Les contacts privilégiés avec Ange et Dominique ne sont pas des pouvoirs dans la troisième édition mais existent encore bien entendu.

Et hop, le tour est joué.

DARK·AGE™



SI VOUS AVEZ MANQUE LE DEBUT...

Le Doc et son jeune élève ont échappé aux Témoins (un clan de fanatiques religieux) en sollicitant l'aide de la tribu mystique des HooDoos. Après un sanglant affrontement, ils s'éclipsent discrètement, mais sont capturés par les White Reavers, un groupe féminin dont l'une des chefs, Shade, en veut « légèrement » au Doc. Celui-ci est alors obligé d'aider les Reavers dans leur conflit avec les Survivalistes.

I SHOT THE SHERIF...

" OK, les filles. Puisque vous insistez, je vais vous causer de ces tarés de survivalistes. Bonne nouvelle, ils ne sont pas nombreux. Mauvaise nouvelle, un seul d'entre eux vous abat les yeux fermés et un bras dans le dos ! Oh, oh, doucement. Je plaisante. Les Survivalistes sont vraiment très forts, tout de même. Heureusement, ils sont aussi très peu disciplinés et très dispersés.

Prenons les **Banger**, par exemple (*Note : Les Banger ne sont pas des Personnalités, malgré ce qu'indique la carte.*) : Ce sont des combattants honnêtes, peu résistants mais efficaces en combat rapproché. Leur vrai force, c'est de pouvoir trimbaler un véritable arsenal avec eux (*Arme : 4*). Imaginez un peu, mesdames : Une armure, un masque à gaz, un lance-flammes, une grenade et hop ! un parfait tueur psychopathe prêt à l'emploi. Comme beaucoup de Survivalistes, ils amènent souvent leur matériel, ce qui explique pourquoi ce sont des combattants recherchés (*les Banger, les Tireurs d'élite et Wildeye ont tous en commun la capacité suivante : lorsqu'on leur attribue une arme, on peut immédiatement tirer une carte supplémentaire. Ceci accélère le jeu et augmente vos chances de tirer vos meilleures cartes.*).

Les Survivalistes comptent dans leurs rangs un grand nombre de **Tireurs d'élite**. Ce sont des tueurs incontrôlable ou presque (*Contrôle 6*), mais quelle efficacité ! De loin, de près, avec de bonnes armes, ils sont vraiment bons, à condition de bien vouloir se battre !

Vous connaissez sûrement de nom les autres Survivalistes. J'ai déjà eu **Bunker** sous mes ordres. Ce brave garçon est étonnamment docile, il se débrouille bien au combat et on peut même faire entrer deux-trois trucs utiles dans sa caboche (*Talent 1*). Le problème, c'est qu'il aime tellement les armes qu'il piquera tout ce qui ressemble à un fusil jusqu'à ce qu'il soit plein à craquer. Un vrai cleptomane ! C'est un peu gênant, et ça met une sale ambiance.

J'ai rencontré **Wildeye** une ou deux fois. C'est un drôle de type, vraiment dur à enrôler, mais qu'il vaut mieux avoir avec soi. Disons que c'est un Banger, mais avec une cervelle et un léger instinct de conservation (*Wildeye peut recevoir des talents et possède un bon score de blocage*).

Pour finir, le plus dingue de tous, et ce n'est pas peu dire, **Briggum.** C'est un véritable ermite, un reclus qui ne se bat presque jamais (*Contrôle 7*). Bizarrement, il est plus discipliné une fois qu'il est sur le champ de bataille, mais plus on l'équipe, plus il devient sauvage. C'est comme si avoir un flingue en main le faisait déjanter (*Le contrôle de Briggum descend à 4 une fois qu'il est en jeu, +1 pour chaque arme qu'il reçoit. Paradoxalement, il vaut mieux ne pas lui en donner car il est déjà très efficace, même sans équipement*).

Au cas ou vous ne l'auriez pas remarqué, mesdames, les Survivalistes et leurs copains les Mercenaires sont franchement secoués et tous très dangereux, mais autant entre eux que pour leurs ennemis. Les **Chefs survivalistes** s'arrachent d'ailleurs souvent les cheveux, et ils sont souvent obligés de faire appels à d'autres campagnards, comme mes potes les Témoins, pour faire régner l'ordre. Ces gars sont des pillards de génie et ils ne perdent jamais leur matériel, ce qui explique pourquoi les survivalistes sont si bien équipés (*Les Chefs survivalistes récupèrent les armes perdues lors des combats pour 1 Log. C'est très utile pour les armes à un coup comme les Lance-flammes*).

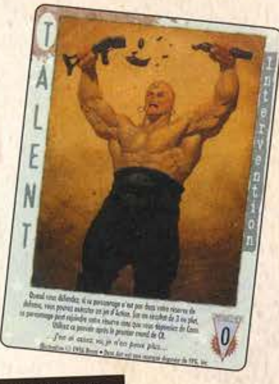
Vous êtes toujours sûres de vouloir les affronter, les filles ? C'est une affaire d'honneur. Je vois. Passons aux armes, alors. Après tout, mieux vaut savoir par quoi on va se faire descendre.

BOUM, QUAND NOTRE COEUR FAIT BOUM !

Les Survivalistes aiment bien les **Grenades :** C'est pas cher et ça fait du bruit. Fumigènes, aveuglantes, à gaz ou à fragmentation, ils adorent. Autant dire que, pour eux, le Lance-grenade, c'est un peu comme le rouge à lèvres pour...Hum, désolé.

Les **Poings Énergétiques** leur plaisent aussi : Ils sont déjà forts en combat rapproché, mais ils deviennent démoniaques avec ces trucs-là (*un Banger avec un Poing peut avoir 6-7-10-12 pour un round de combat rapproché, soit plus de 50 % de chances d'infliger deux blessures !*).

Bien sûr ; ils utilisent les **Cibleurs**, ça fait tellement cool sur un gros flingue ! (*le cibleur ne peut être utilisé que sur un Attaquant ou un Défenseur Solitaire, mais les survivalistes avec leurs Contrôles élevés sont souvent dans ce cas).* Ils aiment aussi les **Disques de la Mort**, les **Lance-Flammes** ou les **Distracteur Soniques**, ces gars sont ouverts à tout ! J'en oublie sûrement plein, mais si être mitraillées, brûlées, matraquées ou explosées ne vous suffit pas, je ne peux rien pour vous. "



LIVE AND LET DIE

Composer un jeu Survivalistes relève de la gageure. Les combattants ont des scores de Contrôle élevés et sont donc difficiles à recruter et chers à faire combattre. Vous aurez souvent recours à la règle du Défenseur Solitaire ! En contrepartie, vous disposerez de quelques atouts liées principalement aux armes.

La capacité du chef survivaliste vous permet de récupérer pour un prix modique vos armes à la défausse. Vous pouvez donc utiliser de façon intensive les armes qui vont souvent à la casse : Lance-Flammes, Distracteurs Soniques et bien entendu les Grenades. Combinez cette capacité à celle des Bangers et des Tireurs d'Élite et vous pourrez effectuer l'opération suivante : Le Banger utilise une Grenade, vous la récupérez pour un Log, et vous la lui redonnez pour deux Logs. Vous tirez alors une carte grâce au pouvoir du Banger : Amusant, non ? Des armes réutilisables qui accélèrent votre jeu !

Il faudra inclure dans votre paquet des cartes qui permettent aux combattants d'intervenir dans un combat sans faire partie de la Réserve d'Attaque ou de Défense : Les Disques de la Mort ou le Talent Intervention se révéleront très utiles pour faire des économies de Coms. A ce propos incluez toujours deux ou trois **Ferrailleurs.** Cette carte Logistique exceptionnelle vous permet d'échanger 3 Logs contre 2 Coms, à tout moment. Grâce aux Ferrailleurs, aucun personnage, quel que soit son Contrôle, ne vous sera inaccessible.



ATTENTION, MELANGE EXPLOSIF !

Chef Survivaliste - Ferrailleurs (2)

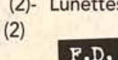
Personnages : Tireurs d'Élite (4) - Bangers (5) - Bunker - Briggum - Wildeye- Bane - Strik - Warburn-Goodman

Instantanés : Corruption de Recrue (3)- Tire-toi de là gros tas (3)- Passe-moi ça (1) - Armement Adéquat (1)- A l'attaque (2)

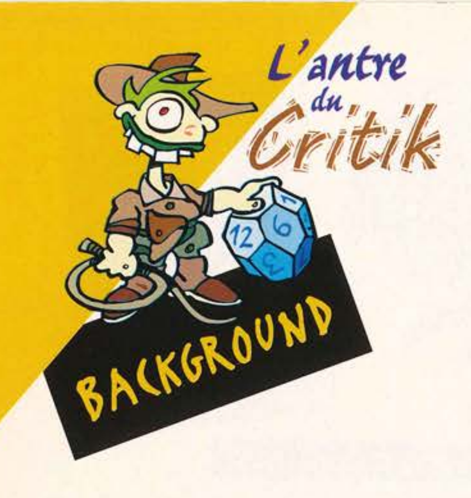
Talents : Intervention (3)- Leadership (3)- Guide Campagnard (2) - Arts Martiaux (3)

Armes : Lance-Grenades (4)- Lance-Flammes (3)- Armure de Mailles (2)- Distracteur Sonique (2)- Poing Énergétique (3)- Cibleur (3)- Disque de la Mort (2)- Grenades Fumigènes (2)- Lunettes de Visée (2)





F.D.



Shadowrun France

Douce France...

Ce supplément était attendu depuis longtemps par les meneurs de jeu français, mais également par ceux pour qui le monde ne se résume pas à une vision américanocentriste. Plusieurs années après l'Angleterre, l'Irlande et surtout l'Allemagne, la France est enfin décrite, comblant avec maestria un vide certain au niveau politique, diplomatique et économique.

Une histoire troublée

L'histoire de la France du XXI[e] siècle est riche et troublée. D'ailleurs, la chronologie exhaustive (qui couvre tout un chapitre) est l'un des éléments les plus intéressants de ce supplément, et ce pour deux raisons : la première est d'expliquer l'état de la France en 2057, la seconde de compiler les chronologies parues dans tous les suppléments nationaux (UCAS, Nations indiennes, TTG, etc.) et d'en faire une synthèse concise. On en apprend donc beaucoup plus sur l'Europe et le Moyen Orient que dans tous les ouvrages pour *Shadowrun* parus à ce jour. Cela constitue une véritable prouesse tant le background officiel américain laissait à ce sujet joueurs et MJ dans le flou artistique. Ce chapitre justifie à lui seul l'achat du supplément, et tout meneur de jeu de *Shadowrun* devrait au moins en connaître les grandes lignes afin de mieux maîtriser le Sixième Monde.

La France, comme à son habitude par le passé, a réagi aux troubles par un pouvoir fort masqué par l'état d'urgence. Le colbertisme bien de chez nous a permis à l'État de rester fort et de se prémunir contre les corporations. L'émergence de la magie a poussé le peuple à se réfugier dans le catholicisme pour trouver des réponses à l'inexplicable, ce qui a permis à l'Église de retrouver une place très importante. L'arrivée des Métahumains n'a pas déclenché de réaction xénophobe, au contraire le concept de France terre d'accueil a pleinement fonctionné. Après un cycle accéléré, et bien français, alternant manifestations populaires et répressions policières, la république qui ne l'était plus que de nom a fait place à une oligarchie. Les aristocrates ont repris les rênes du pouvoir, épaulés par l'Église catholique et par les druides. Ce mélange constitue un subtil équilibre de pouvoirs antagonistes qui semble profiter aux classes dirigeantes sans trop nuire au peuple.

Un pouvoir indépendant et musclé

Contrairement à la plupart des pays européens, comme l'Allemagne et l'Italie, qui se sont balkanisés à outrance, la France est restée presque unie et indivisible. L'État est toujours puissant et fort, comme en témoigne son armée et surtout ses forces de l'ordre. Si l'on y ajoute une censure intransigeante et une milice, toutes les deux au service de l'Église catholique, cela donne un des États les plus totalitaires du monde de *Shadowrun*. Sans être une dictature, la France n'est plus (si tant est qu'elle le fut vraiment un jour) le pays des droits de l'homme et de la liberté. Cela est d'autant plus vrai si l'on ajoute une justice à deux vitesses selon que l'on est aristocrate ou homme du peuple.

Une économie sous contrôle

La France ne compte aucune triple A, mais dans ses secteurs de prédilection comme le luxe, la mode, la nourriture, l'armement et le vin, elle possède des corporations sans égales dans le monde. L'informatique est devenue un des points forts du savoir-faire français grâce à une conception très centralisée de la Matrice qui a permis d'échapper totalement au krach de 29. Les mégacorporations ne sont donc pas toutes-puissantes et doivent négocier avec le gouvernement le droit de s'installer. Cela est tout à fait logique dans un État revenu à la féodalité de ne pas tolérer la féodalité corporatiste, et le contrôle de l'économie par le gouvernement a toujours été une spécialité gauloise.

Politiquement pas clair

Shadowrun France n'est pas une traduction, c'est le premier supplément de création française pour ce jeu, et sa gestation a été plutôt longue et difficile. Après avoir connu plusieurs moutures et être passé entre les mains de différents auteurs, il a finalement abouti entre celles de Philippe Tessier (l'auteur de *Polaris*) qui a été chargé d'en finaliser la version définitive. Il s'en est sorti avec brio, bien que les versions précédentes apparaissent encore en filigrane. Enrichissante d'un point de vue créatif, cette « cuisine » nuit parfois à la cohérence de l'ensemble. Des erreurs parsèment le livret, comme par exemple le « tout nouveau char Lafayette » qui est déjà mentionné comme tout nouveau en 2030, M. de Fontainebleau dont le titre varie de comte à duc, et pourquoi avoir conservé l'ECU alors que la monnaie européenne est désormais l'Euro. Un problème plus grave concerne la politique. La France est une oligarchie (gouvernement d'un petit nombre), mais le texte fait souvent référence à une monarchie (gouvernement d'un seul). Oligarchie est le terme officiel puisque les forces de l'ordre sont constituées entre autres de la police *oligarchique* et que partout l'on parle de la France et de son gouvernement comme étant l'Oligarchie. L'armée, par exemple, n'a donc aucune raison d'être appelée armée *royale*. Certes, les royalistes espèrent bien faire de la France un royaume à brève échéance, mais on n'en est pas encore là. Et divers passages montrent que ces incohérences sont des résurgences d'une version antérieure du texte... A vous de rectifier.

La fracture régionale

En plus de la description générale de la France, un chapitre entier est consacré aux régions de notre douce France,

découpées en duchés. Dirigés bien évidemment par une famille ducale, certains sont des petites dictatures rurales, d'autres des havres de paix champêtres. Ils sont suffisamment autonomes pour avoir leurs propres forces appelées armées ducales.



Tous les duchés, de France et de Navarre, sont décrits mais tous ne sont pas traités à la même enseigne. Les plus développés ont droit à plusieurs dizaines de lignes voire plusieurs pages, les autres ne se voient accorder qu'un entrefilet. Mais cela suffit, malgré cette description inégale, à donner une vision assez précise de la France du XXIe siècle, d'autant plus que, grâce à son État centralisé et dictatorial, les frontières sont quasiment les mêmes qu'à notre époque.

Les régions suffisamment exceptionnelles pour être décrites plus abondamment apportent à l'ensemble une réelle touche de magie et de créativité. Citons entre autres la Bretagne celte et sa brume magique, l'Auvergne noyée sous les cendres et son Dragon endormi dans un volcan, le Mont-Saint-Michel et sa cité sous-marine, la région toxique de Lorraine, et Marseille. La cité phocéenne a sombré dans le chaos organisé; une enceinte l'entoure désormais, ce qui lui donne un petit côté *New York 1997*. La violence y est telle que tout le monde est armé, la loi n'existe pas et la force est l'unique moyen de se faire respecter. Le gouverneur, représentant de l'Oligarchie dans la ville, utilise sensiblement les mêmes méthodes que les gangs, mafias et autres groupuscules illégaux. En clair, Marseille peut devenir un paradis pour shadowrunners si le meneur de jeu se sent inspiré. La description est malheureusement beaucoup trop courte pour être autre chose qu'une source d'inspiration. Mais souhaitons que Descartes Éditeur exploite rapidement cette bonne idée et produise un supplément sur cette cité digne de Berlin dans le supplément allemand ou de Denver.

A part ces duchés particuliers et autres endroits bizarres, force est de reconnaître que l'ensemble de la description des régions est assez répétitive. Certes tous les duchés ne peuvent pas être aussi originaux que l'Auvergne engloutie ou la Bretagne celte, mais il aurait été intéressant d'exploiter certains des particularismes régionaux qui donnent à la France son caractère si mélangé et coloré. Les Basques, les Corses, les Alsaciens par exemple ont des origines suffisamment uniques pour justifier, au moins autant que les Bretons, d'un éveil particulier dans le Sixième Monde...

Paris, ville de lumière

À tout seigneur, tout honneur, Paris reste la capitale centralisée de la France, malgré les pouvoirs importants des ducs et donc des régions. Siège du gouvernement et de la plupart des grandes sociétés françaises, la mégapole s'étend désormais sur les trois quarts de l'Île-de-France et regroupe une partie importante de la population du pays. Pour ne pas faillir à sa tradition, les bâtiments modernes ont été relativement bien intégrés dans le paysage urbain et Paris conserve son cachet unique. La ville est découpée en vingt arrondissements et plusieurs dizaines de districts qui regroupent l'ancienne banlieue. Toutes ces zones sont d'intérêt et de niveau de sécurité variables, comme à Seattle, mais il faut constater que les forces de l'ordre ont réussi à éviter le pire et que Paris est presque une ville agréable.

Les sous-sols parisiens ont également droit à leur description et constituent un des points les plus originaux de la capitale, qui en manque cruellement par ailleurs. En effet, bien que très bien construit et détaillé, le Paris du XXIe siècle souffre d'un manque de caractère, et suscite moins d'envie de s'y retrouver pour jouer que Berlin ou Denver. Dommage qu'il n'y ait pas eu autant d'idées et de créations originales que pour la Bretagne ou la Camargue, car les meneurs de jeu devront travailler pour donner du piquant à Paname.

Impression générale

La France ajoute une pièce maîtresse au grand puzzle du Sixième Monde. L'Europe y apparaît enfin clairement, ainsi qu'une partie du Moyen Orient, et les meneurs de jeu vont se sentir plus à l'aise pour décrire l'actualité internationale ou pour imaginer des intrigues mondiales.

Côté forme, *Shadowrun France*, malgré une couverture de Manchu, est desservi par des illustrations intérieures minimalistes, peu évocatrices, entre storyboard et dessin animé de consommation courante...

Côté fond, la juxtaposition du travail de différents auteurs donne parfois un sentiment de patchwork.

Mais ces détails ne masquent pas la qualité et la richesse générale du supplément. Indispensable bien évidemment pour toute personne désirant évoluer dans l'Hexagone, sa lecture est suffisamment intéressante pour justifier son achat même si l'on ne veut pas jouer en France. Ce pays devient un des environnements de jeu les plus variés et les plus originaux. Et vive l'oligarque... non, pardon... vive le roi!

Mathias Twardowski

FICHE TECHNIQUE

- **Un supplément de création française pour le jeu de rôle Shadowrun.**
- ***Éditeur*: Descartes Éditeur, sous licence FASA.**
- ***Auteur*: Philippe Tessier.**
- ***Illustrateurs*: Manchu (couverture), Guillaume Fournier.**
- ***Présentation*: un livret de 146 pages, couverture cartonnée en couleur.**
- ***Prix*: 165 F.**



Portrait de famille

Cyberpunk

L'âge de Chrome

Sous le rideau jaunâtre de la pluie acide, la rue ressemblait à une fourmilière inondée. Esquivant de lourdes voitures anonymes, les piétons se frayaient un passage entre les poubelles et les épaves humaines qui jonchaient le bitume. Priant pour ne pas croiser un gang des rues, certains levaient des yeux vides vers les buildings corporatistes, semblables à des tours de lumière...

La genèse de l'enfer

Ces quelques phrases pourraient à elles seules résumer l'ambiance d'un des mondes les plus sombres. Anticipation pessimiste née au début des années 80, la « vision cyberpunk » fut d'abord un genre littéraire créé par un groupe d'écrivains fascinés par les nouvelles technologies et leur impact sur les comportements populaires. William Gibson, Walter Jon Williams ou Bruce Sterling décrivent un univers noir, où des mégacorporations gèrent un monde surpeuplé, hyperviolent et ravagé par des catastrophes écologiques. Des villes tentaculaires abritent une population lobotomisée par les médias, largement droguée, à la merci de ses propres déchets, les prédateurs urbains. La technologie devenue folle permet l'amélioration cybernétique de l'homme et la création d'hybrides biomécaniques. La gestion des interfaces neuro-informatiques donne une véritable existence au Réseau, la toile informatique née de la connexion de tous les ordinateurs, que l'on peut arpenter dans une simulation hyperréaliste branchée sur son système nerveux. Mais même dans ce monde de lumières, nul ne peut survivre sans devenir chasseur... C'est en 1988 que Talsorian publie un jeu dans cet univers : *Cyberpunk 2013*. Quelques suppléments, et la machine est lancée. En 1990, c'est la sortie de *Cyberpunk 2020*, plus fouillé, avec des systèmes de matrice et de combat révisés. Oriflam traduit cette version et offre ainsi au public français le premier jeu du genre.

Les pieds dedans...

Au premier abord, *Cyberpunk* est un monde désespéré, entre *Blade Runner*, *Robocop* et *Judge Dredd*, sans avenir, ressemblant plus à un cauchemar qu'à un univers ludique. Mais ce sont les personnages qui font tout l'intérêt du jeu. Purs produits du système, ils sont exécuteurs de basses œuvres des corpos, mais aussi leurs pires ennemis. Derniers rebelles, ils exploitent les failles d'un monde désespéré pour se tailler une place viable. Entre les Solos, véritables professionnels du combat, et les Netrunners, pirates de la Matrice (ce monde informatique qui relègue *Tron* et *Le Cobaye* au rang de la crèche), il existe toute une palette de profils plus ou moins musclés ou intellectuels. Cops, nomades bikers, techniciens ou trafiquants des rues, il y en a pour tous les goûts. Mais la dizaine de profils proposés n'est qu'une base de création, sur laquelle il convient de mettre un style, une façon d'exister qui va donner du relief au personnage. Qu'ils soient défoncés aux puces hallucinogènes, aux substituts chimiques ou Poser, imprégnés d'une personnalité qu'ils s'acharnent à reproduire, les cybernautes ne sont pas des enfants de chœur, mais bien des extrémistes de la sensation. Quel que soit le profil, la cybernétique offre à chacun l'implant qui comblera ses lacunes ou augmentera ses capacités humaines. Mais attention, câblé au dernier degré, le personnage perd peu à peu son humanité, jusqu'aux frontières de la cyberpsychose, où son cerveau surchargé de signaux contradictoires dérive sur le chemin de la psychopathie et des hallucinations...

Si certains jouent en exploitant le côté « tous pourris et moi le premier », il existe aussi la possibilité de jouer le « côté honorable », où les personnages font bloc contre un système écrasant. Ils sont alors les derniers à préserver un certain code d'honneur et à œuvrer pour un monde meilleur. Mais pas d'illusions, *Cyberpunk* est un jeu qui pulvérise les valeurs et atomise toute éthique ; il doit être joué avec une certaine finesse pour éviter de sombrer dans le cyberbillisme et la confusion. Bien que violent, c'est avant tout un jeu d'allure, et ce n'est pas pour rien que le premier commandement en est : « Peu importe ce que tu fais, mais faisle avec style... »

En français dans le texte

Cyberpunk 2020

Le livre de base est un gros pavé de 250 pages qui contient tout ce qu'il faut pour comprendre le monde et y jouer immédiatement. Descriptions des profils, tables de background des personnages et détails sur les compétences, tout y est. Les personnages créés sont solides. Côté équipement, les tables d'armes, de cybermatériel et de programmes sont toutes détaillées, et bien utiles pour sentir le « style » cyberpunk. Saupoudrez le tout de remarques percutantes, nappez d'articles de journaux d'époque, et vous obtenez un gros gâteau dont la cerise est un ensemble de dix petits scénarios avec documents.

Solo of Fortune

Édition 2020 du célèbre *Soldier of Fortune* (magazine paramilitaire), il offre au Solo, alias Monsieur-Force-de-combat, un ensemble d'articles, de pubs et de petites annonces. Un supplément riche en ambiance, mais dont on regrettera que les règles sur les armes à feu soient celles de *Cyberpunk 2013*... incompatibles avec *Cyberpunk 2020*.

Night City

Réservé au meneur de jeu, ce beau complément dissèque Night City, la ville cyberpunk par excellence. Présenté comme un fichier Dataterm (service d'informations générales style Internet), on y trouve les gangs, les installations publiques, et un descriptif de chaque bâtiment du centreville. Très vivant, il est riche en anecdotes et en idées de scénarios.

La gamme Chrome

Elle se présente comme un catalogue de produits, allant des armes aux programmes, en passant par les véhicules et les implants cybernétiques. Chaque produit est détaillé comme une courte pub, plus une explication du point de vue des règles.

- **Chrome**. Pionnier du genre, on y trouve plein d'armes, des véhicules, du cyber, des services, de l'électronique et du software. (80 pages denses.)
- **Chrome 2**. Pas mal de matériel général et varié, un peu de cyber, des armes surpuissantes, mais surtout une palette un peu plus étendue de véhicules. A noter, les pubs de minicorpos, avec profils du personnel, qui fournissent une



bonne gamme de PNJ. Dommage par contre que les règles sur les cyborgs complets aient disparu en cours de traduction. (80 pages.)

- **Chrome 3**. Ambiance plus sombre, on y trouve du cyber, des tonnes de programmes et de consoles, et des règles pour les animaux. (112 pages.)

Forlorn Hope

Ce livret de 128 pages présente le *Forlorn Hope*, un bar de vétérans, et un ensemble de huit scénarios commandités par ces vétérans. Bien écrits, ces scénarios permettent de rentrer progressivement dans le cercle des « anciens », et de jouer ainsi sur l'image sociale du personnage.

Protect & Serve

Consacré aux Cops, ce supplément présente le système judiciaire, les formations et l'organisation de la police. On trouve aussi du matériel spécial police et des articles sur les filières du crime organisé. Enfin, des conseils pour une campagne policière et une trentaine de synopsis permettent de jouer une table entière de flics.

Home of the Brave

Cette extension dresse un bilan de santé de l'Amérique en 2020, ce qui n'est guère réjouissant. Très utile pour sortir enfin de Night City.

Les enfants de la nuit

Cette extension permet d'ajouter des vampires, des loups-garous et des ordres occultes dans cet univers déjà bien sordide. Délicat à mettre en place, et honni des puristes, ce livret donne une vision différente du monde et permet des campagnes plus variées.

Eurotour

Ce livret invite à participer à une tournée musicale et plonge dans le milieu des rockerboys pour une intrigue au cœur de l'Europe, ce pays de rêves et de richesses où tous rêvent d'être nés, mais la désillusion est de taille.

Version originale

Une liste exhaustive des suppléments parus en anglais serait un catalogue indigeste. D'un point de vue général, sachez que l'on trouve des suppléments pour approfondir toutes les optiques et les facettes du jeu. Corpos (*Corpobooks 1, 2 & 3*), Fixer (*Wildside*) ou Nomade, il existe des suppléments pour étoffer tous les profils, mais également des catalogues d'armes, de matériel divers (*Chromebook* 4) ou des sets de règles (*Maximum Metal*, pour les combats de véhicules). A propos de ce dernier, c'est presque un jeu à part entière où s'affrontent blindés, cyborgs et power-armors, mais ces règles sont difficilement applicables à une poursuite dans *Cyberpunk* (pour ces cas, voyez les règles du *Solo of Fortune*). Des guides présentant les continents (*Pacific Rim*, *Eurosource II*) et des scénarios forment une gamme d'une vingtaine d'ouvrages.

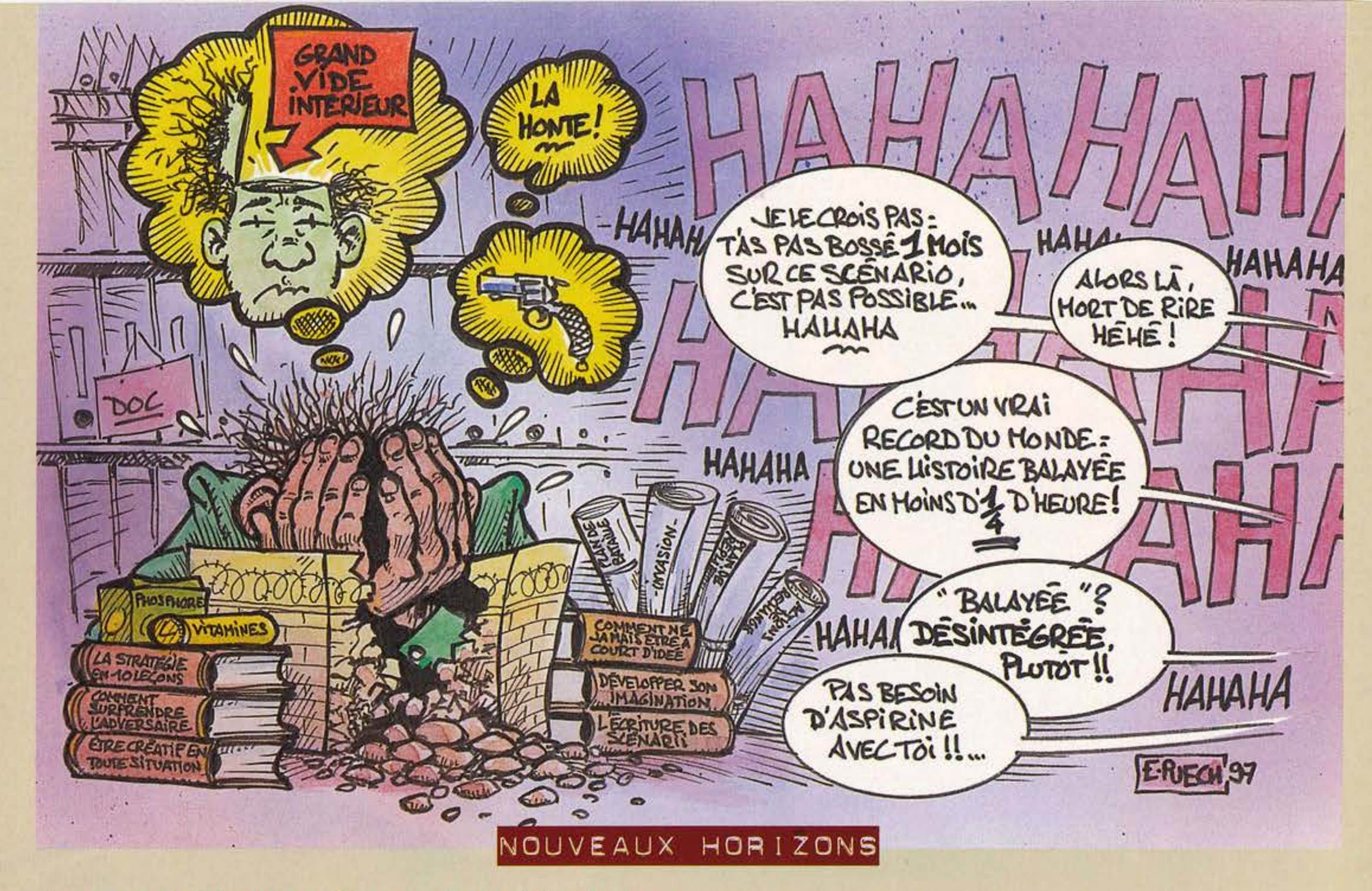
Si vous lisez l'anglais, voilà deux titres qui complètent très bien la gamme en français : *Bartmoss Brainwave* (tout sur la Matrice, en rapport avec le jeu de cartes *Netrunner*, qui détaille la géographie du Réseau, offre des images et des icônes de tous les programmes) ou *DeepSpace* (sur l'espace, sa vie, sa politique, ses véhicules, etc.), qui sont de vrais bijoux fort utiles.

Deux extraits du *Chrome 1*.

Et maintenant...

Si *Cyberpunk* a connu une véritable révolution avec la version 2020 et un vent de renouveau avec *CyberGeneration* (l'après *Cyberpunk*), on peut s'attendre à un nouveau big bang avec la troisième version que nous concocte Mike Pondsmith, l'auteur de la gamme *Cyberpunk*. Alors accrochez-vous, car c'est pour début 98...

Thomas Feron



La mondialisation frappe la table de jeu. Déjà, des meneurs de jeu sous-traitent une partie de leur travail aux joueurs (compte rendu de séance, illustration...) ; des joueurs coiffent différentes casquettes (chroniqueur, portraitiste...), histoire de soulager le MJ. Inventaire de petits trucs qui facilitent la vie de chacun et accroissent le plaisir de jouer de tous...

Depuis 1974 (1), les jeux de rôle ont beaucoup évolué, mais les rapports joueurs-meneur de jeu n'ont pas vraiment suivi. Le MJ a toujours beaucoup de travail pour préparer la partie alors que les joueurs arrivent généralement les mains dans les poches. Cela crée souvent des tensions, le meneur se sentant parfois frustré en voyant des « touristes » réduire à néant une intrigue soigneusement élaborée à coups de nuits blanches. D'où certains mouvements d'humeur bien compréhensibles (si, si !) qui peuvent se traduire par la mort plus ou moins valeureuse et prématurée d'un ou deux personnages. L'autre écueil de ce type de rapports est qu'un meneur de jeu doté d'un cerveau de taille standard peine parfois pour se renouveler et surprendre ses joueurs.
Faisant résolument partie de ces MJ susceptibles, paresseux et manquant d'imagination, il a bien fallu que je réagisse. Ce qui suit est le résultat de mes cogitations et celles des joueurs qui me supportent comme meneur de jeu depuis plus de dix ans. Ne vous gênez pas pour y piocher certaines idées, elles sont adaptables quels que soient votre système de jeu ou votre univers. Ceux qui connaissent *Ambre*, le jeu de rôle, y trouveront sûrement un air de déjà vu (nous avons pratiqué – et aimé – ce jeu pendant plusieurs années).

Travaux forcés pour tout le monde

Pour donner un coup de main au meneur de jeu, les joueurs choisissent (ou subissent, c'est selon) une tâche qui peut prendre de multiples formes. Les exemples qui suivent sont purement indicatifs : en fonction des besoins du scénario ou des possibilités de chacun, tout est imaginable.
En échange de ces « devoirs », le joueur fera bénéficier son personnage d'un certain nombre de points d'expérience (l'équivalent du quart de ce que rapporte une aventure moyenne) ou, pour certains systèmes, d'une augmentation des capacités dudit personnage. Ce point peut sembler discutable : pourquoi permettre à un joueur d'améliorer son personnage grâce à un travail que lui-même va faire ? Je répondrai deux choses : la première, c'est qu'il est plus méritoire de plancher sur une partie de l'univers de jeu qui va profiter à tous, que d'occire une quinzaine d'orques à x points d'expérience pièce. La seconde, c'est qu'un joueur réalisant un travail pour son personnage va davantage s'attacher à lui, approfondissant plus ou moins consciemment sa personnalité et donc qu'il développera un meilleur rôle.

Le journal d'aventure

C'est un élément extrêmement important : il s'agit d'un compte rendu de la partie précédente réalisé par un ou plusieurs joueurs en alternance. Selon votre univers de jeu, le rédacteur peut être un barde (qui réalisera une geste épique ; relisez Chrétien de Troyes), un clerc (le seul de la troupe sachant écrire), le chef de l'expédition (rédigeant un rapport à son commanditaire), un journaliste, un decker (son journal perso sur le Net), ou n'importe qui se sentant assez courageux et capable de prendre des notes *lisibles*. Le style est libre, allant de l'humour décapant à la description froide et méthodique des faits. Le joueur peut utiliser le journal pour régler ses comptes avec d'autres membres du groupe, ajouter des éléments qui lui seront utiles plus tard. Il peut également présenter *sa* vision des choses (certains désastres ont ainsi pu, sur le papier, se transformer en prudentes retraites, voire en demi victoires) et ainsi affiner son rôle.
Ce document, à la disposition de chacun, remplit plusieurs fonctions. En premier lieu, c'est une mine de renseignements accessible à

1. Année où saint Gary Gygax publie le premier jeu de rôle. Si vous avez manqué un épisode, relisez la TSR story dans CB n° 108.

Un pour tous, tous pour un!

ou Comment utiliser la créativité de joueurs survoltés pour doper un MJ asthénique

tous : au début ou en cours de partie, les joueurs le consultent pour se rafraîchir la mémoire, retrouver le nom ou la fonction d'un PNJ important, chercher un indice oublié ; le meneur de jeu s'y réfère lorsqu'il prépare son scénario afin d'être « raccord ». Ensuite, il replace les différentes aventures dans la durée : une campagne prend vraiment toute son ampleur lorsque chacun peut aisément relier les scénarios les uns aux autres. Enfin, il amène une convivialité, une complicité entre les joueurs découvrant les actions de leur personnage vues par d'autres yeux.

Le journal personnel

Moins intéressant à mon goût que le journal d'aventure, la démarche est la même, mais chacun rédige son journal intime, seul le MJ pouvant y avoir accès. Les autres joueurs se demandant toujours ce qu'il peut bien contenir sur le compte de leur perso ont tendance à fantasmer, d'où moins de dialogue et plus de tension. Et puis, n'est-il pas dommage de gâcher une belle créativité pour le seul plaisir d'un meneur de jeu ?

La biographie

Les joueurs adorent généralement développer le passé du personnage. Ils peuvent décrire, sous forme de petites nouvelles, les moments importants de son existence passée. Le MJ aura ainsi à sa disposition un stock de méchants ignobles, d'amis d'enfance oubliés et d'anciens amours déçus tout prêts à resurgir dans ses scénarios.

Les dessins

Vous avez sûrement dans le groupe un Michel-Ange qui s'ignore. Il pourra donc réaliser le portrait d'un PNJ, d'un personnage-joueur, ou le croquis d'un site particulier exploré lors d'une séance précédente. Ces dessins seront joints au journal d'aventure, où ils aideront à mieux visualiser les choses.

Les lieux

Le joueur va décrire par le menu (ambiance, PNJ et plans) un lieu important pour son personnage : la guilde d'un voleur, la rédaction où est employé un journaliste, ou la tour-quartier général d'un gang organisé... Cette description enrichira l'univers du personnage et permettra au MJ d'avoir un environnement sous la main s'il est amené à menacer la vie quotidienne des personnages dans un scénario (qui a dit « sadique » ?). Le plus dur sera certainement de canaliser les joueurs : le lieu créé devra rester en adéquation avec le reste de l'univers et ne pas constituer un avantage



important pour le personnage (non, le rédacteur en chef d'une feuille de chou de province ne peut pas accéder à certains secrets d'État par l'intermédiaire de son cousin, balayeur à l'Élysée !). Le meneur de jeu devra toujours superviser la création et savoir refuser les excès.

Les lectures

Dans la plupart des jeux de rôle, un personnage est défini par ses compétences. Il est parfois possible de remplacer cette valeur fictive par les connaissances réelles du joueur. Le MJ peut ainsi proposer à un joueur la lecture d'un livre qu'il a lui-même lu. Après une description détaillée, il est autrement plus impressionnant d'entendre un joueur s'écrier spontanément qu'« il s'agit du repaire d'un alchimiste, car il utilise la voie sèche pour tenter d'obtenir la pierre philosophale » qu'un MJ demandant d'un air inspiré : « Personne n'a une compétence en Alchimie, par hasard ? » La collection des Que sais-je ou les Découvertes Gallimard sont des sources idéales pour cet exercice.

La musique

Si vous jouez avec un accro de musique, pourquoi ne pas lui demander de sonoriser la partie ? Vous lui expliquez ce que vous désirez comme ambiance, et à lui d'écumer les disquaires ou la discothèque du quartier. En médiéval-fantastique, un joueur pourra même créer une véritable chanson de geste rapportant les hauts faits de son personnage, chaque séance de jeu étant à la base d'un nouveau couplet. Il ne lui restera plus qu'à l'interpréter en « direct live » au début de la partie, accompagné au luth (2), à la guitare sèche ou au triangle. Pour ceux dont les aspirations sont moins nobles et chevaleresques, une chanson à boire peut parfaitement convenir.

Un dernier conseil : avant d'adopter ce genre d'intermède, assurez-vous que la voix et/ou les goûts musicaux du joueur ne sont pas à classer dans la catégorie « intolérable ». Vous pourriez le regretter amèrement, peut-être même m'en vouloir personnellement.

En vrac...

Citons encore quelques possibilités : un programme informatique de gestion de PNJ vous semble utile, pourquoi pas ! Un joueur possède une série de photos d'un lieu qui vous intéresse, allons-y ! Si une carte sur papier vieilli ou une figurine peinte semble utile au prochain scénario, pensez à solliciter le talent de vos joueurs. Lorsqu'un membre du groupe trouve un point de règle discutable, laissez-le plancher sur une solution de rechange. Vous éviterez les polémiques fumeuses et le joueur constatera par lui-même que la critique est souvent plus facile que la pratique.

2. Pour ceux qui ne veulent pas passer quinze ans à maîtriser le luth, il existe un instrument très facile à jouer donnant un air médiéval en diable à la moindre chansonnette : le dulcimer.

Demander aux joueurs ce qu'ils pensent [3]

En fin de séance, chaque participant remplit à chaud un questionnaire photocopié qui comporte deux parties.

La première s'intéresse à la partie écoulée : d'abord une appréciation générale (l'échelle varie de « génial » à « nul » : ça rend parfois humble !), ainsi qu'une liste des actions d'éclat réalisées par le personnage du joueur. La distribution des récompenses pour la progression du personnage est ainsi plus facile et plus sereine. Le joueur peut parfois se rendre compte que son personnage n'a rien fait qui mérite le qualificatif d'« éclatant » ; à lui de faire mieux la prochaine fois.

La seconde partie concerne les séances à venir : ce que le personnage compte entreprendre dans un proche avenir, les aspirations du joueur lui-même.

Ce « sondage » permet parfois de mettre à jour certaines frustrations en ouvrant une discussion joueurs-meneur de jeu : si les joueurs déclarent unanimement en avoir assez des morts-vivants, il est peut-être temps de quitter la Cité-de-l'Indicible-Mort-qui-Marche pour la séance suivante. Il permet parfois de découvrir une alternative à la campagne en cours. A la suite d'un scénario assez moyen dans lequel les personnages faisaient un peu de contrebande d'armes à destination d'une guérilla assez primitive, un joueur me confia son désir d'aider ce peuple dans son combat de libération. Revoyant complètement mes plans, j'ai planché sur une série de batailles à grande échelle. Les deux séances suivantes ont été consacrées à une alternance de jeu de rôle et de wargame, ambiance *Viva Zapatta* ou *Les 7 mercenaires*. Franchement, on s'est bien amusés !

Même les aventuriers ont un avenir...

A intervalles plus importants (en général lorsque la campagne s'essouffle un peu), je propose à chaque joueur de faire le point sur l'évolution de son personnage. Nous essayons de faire en sorte que cette progression réponde à la fois aux impératifs de la campagne et aux désirs du joueur (vous voyez, je lui demande quand même son avis).

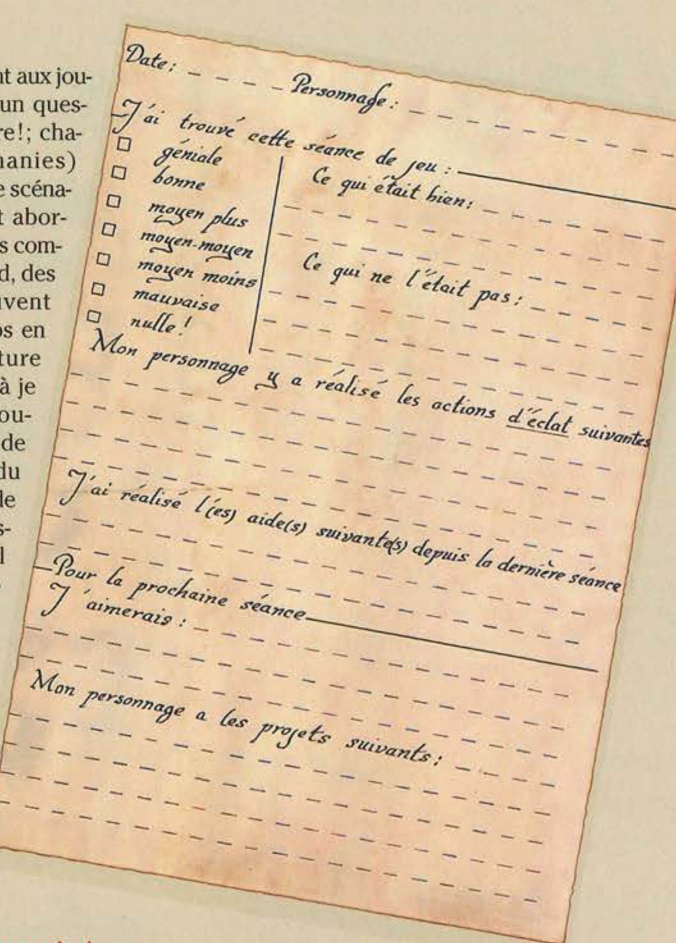
Il est inutile de laisser un personnage se spécialiser dans les recherches en bibliothèque si la prochaine série d'aventures doit l'amener pour deux ans dans les steppes du Kazakhstan Oriental.

A l'opposé, le meneur de jeu peut avoir un besoin impératif d'une certaine capacité chez un des personnages : pourquoi alors ne pas poser la question au groupe ? Si l'un d'entre eux accepte de suivre les indications du MJ, il y a de grandes chances pour que le scénario en préparation soit plus intéressant pour lui.

3. Car certains joueurs pensent !

Je demande également aux joueurs de me remplir un questionnaire (oui, encore ! ; chacun ses petites manies) portant sur le style de scénario qu'ils aimeraient aborder. Même des joueurs comme Bernard ou Morad, des *Irrécupérables*, peuvent avoir envie, de temps en temps, d'une aventure plus subtile. Euh... là je m'avance un peu, oubliez ce que je viens de dire ! Au contraire du questionnaire de fin de partie, celui-ci est laissé à chacun pour qu'il le remplisse au calme.

De la sorte, nous établissons un « plan de carrière » du personnage, tandis que les joueurs influent, dans une certaine mesure, sur le déroulement futur de la campagne.



Date : ---- Personnage :
J'ai trouvé cette séance de jeu :
□ géniale
□ bonne
□ moyen plus
□ moyen-moyen
□ moyen moins
□ mauvaise
□ nulle !
Ce qui était bien :
Ce qui ne l'était pas :
Mon personnage y a réalisé les actions d'éclat suivantes
J'ai réalisé l(es) aide(s) suivante(s) depuis la dernière séance
Pour la prochaine séance J'aimerais :
Mon personnage a les projets suivants :

Dater et signer ici

Certaines de ces suggestions peuvent, j'en suis sûr, améliorer votre plaisir de jouer. Au sein de mon petit groupe de joueurs, nous avons établi un dialogue constructif et équilibré, diminuant les frustrations d'un côté comme de l'autre de l'écran de jeu. Le meneur de jeu voit son travail allégé, sans toutefois perdre son rôle d'arbitre : c'est toujours lui qui décide d'exploiter ou non une idée. Il devient en quelque sorte le chef d'orchestre d'un groupe d'instrumentistes au sein duquel chacun peut – et doit – s'exprimer.

Les joueurs, de leur côté, ne subissent plus passivement les décisions du MJ, ils développent un univers moins monolithique et plus consensuel, leurs personnages gagnant en épaisseur et en qualité d'interprétation.

Essayez, vous ne le regretterez pas !

Philippe Balmisse
illustration : Éric Puech

Les documents (carnet de bord, plans, formulaires, questionnaires) nous ont été gracieusement prêtés par l'administrateur Balmisse.

Questions Partie
Nom du joueur
Nom du Personnage
Le joueur aimerait
plus d'action
plus de réflexion
plus de descriptions
plus d'ambiance
plus de combats navals
plus de duels
s'investir entre les parties (comme pour Ambre)
Le personnage
Comment il se voit actuellement : ses états d'âme, ses aspirations ...
Comment il s'imagine plus tard : vieux pirate sanguinaire, capitaine d'un vaisseau du roi, propriétaire terrien respecté, maître d'un harem turc, infirme dans une cour des miracles, pendu ? ...
Le personnage et/ou le joueur veulent faire : le joueur / le personnage
un voyage d'exploration
aborder des navires
attaquer des villes
espionner les espagnols
connaître l'amour ...
pratiquer le vaudou
des intrigues de palais
couper du bois a Campêche
rester aux antilles
chasser le taureau en Hispaniola
naviguer vers Québec
vers l'Amerique occidentale (Pérou)
vers la méditerannée
vers les Indes orientales (Inde)
revenir en Europe, à la cour
Bons vents et belles ripailles

Voilà un jeu qui n'est pas nouveau, mais dont le cercle des fans est assez restreint. Moi je l'adore, c'est d'ailleurs mon plus meilleur jeu du monde et je vais vous dire ce que vous ratez...

Waou super ce jeu !!!

CE MOIS-CI :

Hawkmoon

par Tristan Lhomme

Pour moi, tout a commencé chez un bouquiniste, par la découverte d'un petit livre blanc intitulé *Le secret des runes*. C'était le dernier d'une série, mais je ne m'en suis pas rendu compte avant de l'avoir terminé. J'avais quatorze ans, je lisais tout ce qui me tombait sous la main, et je me moquais pas mal de ce genre de considérations. Au cours des mois qui ont suivi, j'ai écumé tous les bouquinistes de Paris, jusqu'à ce que j'ai la saga complète, en quatre volumes, dont un à qui il manquait la couverture. Je les ai lus et relus, sans me lasser ; d'une manière générale, je n'aime pas beaucoup Moorcock mais, dès ce moment, j'ai eu le coup de foudre pour le monde du Tragique Millénaire. Et puis je suis passé à autre chose. Au jeu de rôle, en fait.

La version rôlifiée par Chaosium de *La saga des runes* est sortie pas très longtemps après mes premières parties. Je me suis jeté dessus... et ça a été l'une des pires déceptions de ma vie. Un jeu écrit à la va-vite, avec des illustrations hideuses et surtout un auteur américain qui ne possédait même pas d'atlas, ou qui avait la flemme de le consulter. Il situait Paris non loin des Pyrénées où, c'est bien connu, la Seine prend sa source, et mettait Copenhague en Hollande (avec, il est vrai, le rang de capitale). Guerre atomique ou pas, c'est dur à avaler pour des Européens. La jolie boîte marron est passée directement de ma table de chevet à mon grenier, et je me suis remis à *Cthulhu*, comme tout le monde.

Il est urgent d'aller leur casser la gueule, vous ne trouvez pas ? Extrait de l'écran 1re version.

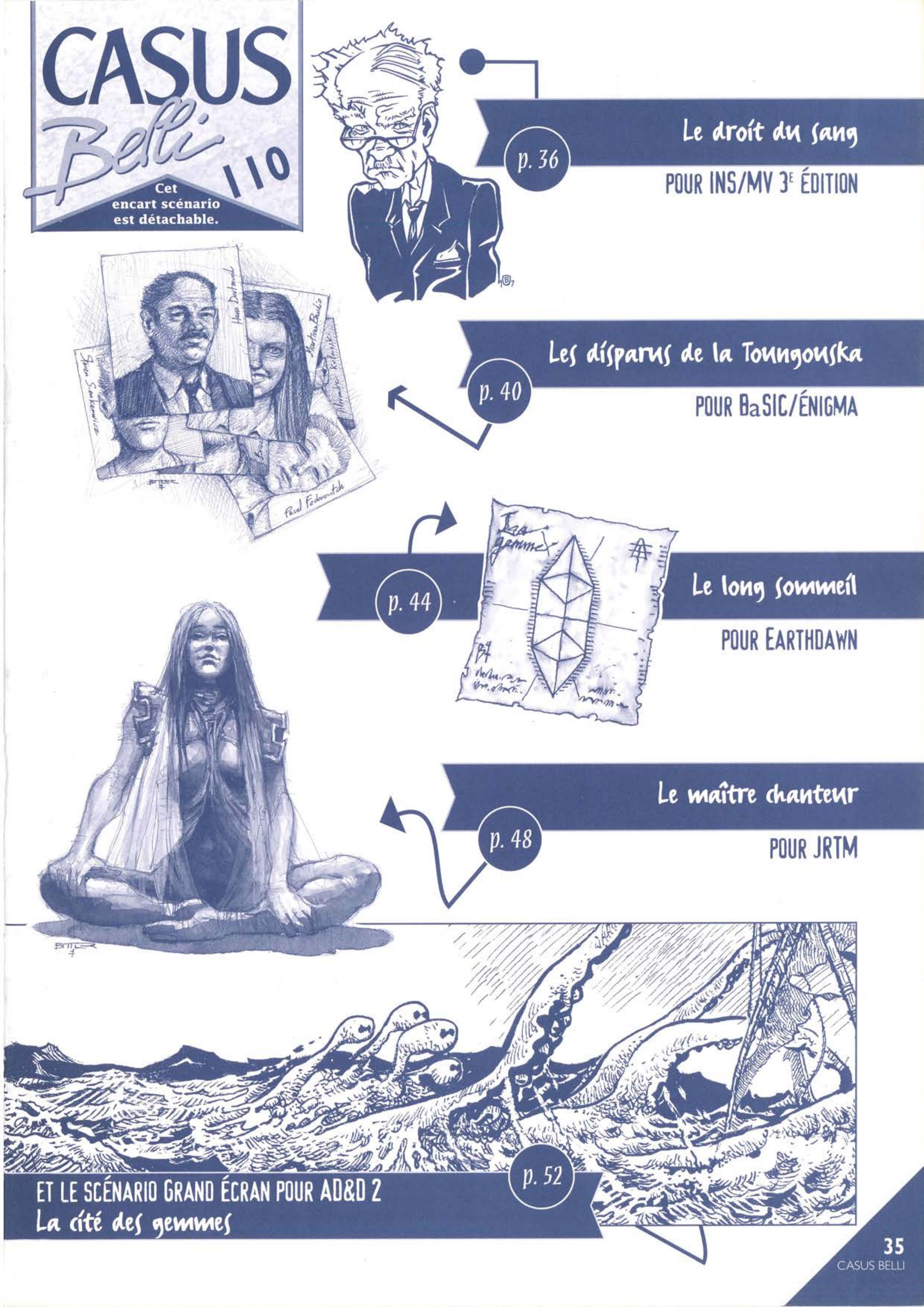
Deux ans plus tard, Oriflam traduisit ce désastre en français... et réussit l'exploit d'en faire l'un des meilleurs jeux que je connaisse. Le navet, complètement réécrit, revu de fond en combles, était devenu un petit joyau – noir, évidemment.
Gloire à Eric Simon, qui a parfaitement saisi l'ambiance des romans, et y a rajouté un tas de très bonnes choses !
Gloire à Alain Gassner, qui a su dessiner des Granbretons tout à fait crédibles, mi-technologiques, mi-médiévaux, et abominables à souhait !
Gloire à Hubert de Lartigue pour avoir dessiné l'écran de la première édition ! Regardez attentivement cette illustration. Si elle vous laisse froid, *Hawkmoon* n'est définitivement pas pour vous. En revanche, si elle vous inspire une furieuse envie de rentrer dans l'image et d'affronter cette bande de dégénérés, là maintenant tout de suite, foncez !

Et maintenant que je vous ai raconté ma vie, la question à 100 points : pourquoi est-ce que j'aime autant *Hawkmoon* ?
C'est un jeu où il y a de l'air, de la place pour des actions héroïques et surtout un ennemi vraiment abominable à combattre – en fait, c'est sans doute le point le plus important. *Hawkmoon* est, par bien des côtés, un jeu en noir et blanc. Face aux Granbretons, les nuances de gris ont tendance à disparaître. A côté du roi-empereur Huon, même l'empereur de *Star Wars* donne l'impression d'être un aimable grand-père. Après tout, il envisage de tyranniser la galaxie de manière relativement rationnelle... Alors que Huon, Méliadus et leurs séides brûlent, pillent et détruisent avec enthousiasme, de manière presque gratuite. Conséquence logique : *Hawkmoon* est un jeu en cinémascope. Il y a sans arrêt des batailles à grand spectacle, avec des flamands géants contre des oiseaux de métal, des explosions, des courses-poursuites spectaculaires...

Et le mieux, c'est que tout ça se déroule dans un décor (presque) familier. Au fond, qu'est-ce qu'on en a à faire des dangers qui guettent le bon roi Grzxenk de la fière cité de Xmbrlst ? Alors que la trahison du comte de Picardie, vendant ses terres aux Granbretons, ou la destruction intégrale de Lyon pendant l'invasion... eh bien, ça parle quand même un peu plus, non ? Même si tous ces endroits sont complètement méconnaissables, qu'il ne reste que des déserts de limaille de fer à la place de la Normandie ou si Paris est devenue une cité de cristal décadente, il s'agit toujours de la Normandie ou de Paris. La bonne recette est quelque chose comme : un tiers de réalité, un tiers de roman d'aventures façon *Les trois mousquetaires* et un tiers de science-fiction bizarroïde. Cet aspect décalé, très important, est sans doute le côté le plus difficile à rendre pour le meneur de jeu. Mais quand ça fonctionne et que le MJ et les joueurs se retrouvent sur la même longueur d'ondes, quel pied !

Je pourrais continuer longtemps, et évoquer par exemple les délires francs et massifs qu'on peut mettre en place avec les règles sur la science et un peu de patience. Franchement, vous en connaissez beaucoup, des jeux où les joueurs peuvent passer une séance entière à construire un char d'assaut à vapeur ? Et sauter de joie une fois qu'ils l'ont terminé, alors même que leur chef-d'œuvre sera plus dangereux pour eux que pour l'ennemi ?

Dernier point, très important : un jeu n'est rien s'il n'a pas de suivi. Celui d'*Hawkmoon*, s'il n'est pas très abondant, a été suffisant pour lui garder la tête hors de l'eau pendant pas loin de dix ans. Et puis, il compte deux suppléments géniaux, qui ont tous les deux une place assurée au panthéon du jeu de rôle, le jour où des historiens viendront disséquer notre production. J'ai nommé *L'île brisée*, une immense campagne ultra ambitieuse, qui se déroule en Irlande... et en quelques autres lieux et temps ; et surtout *La France*, qui pourrait servir de modèle à toutes les descriptions d'univers de la création.
(De vous à moi, le reste des suppléments est bien aussi, mais moins. Il est vrai que la barre était placée très haut. Cela dit, je guette très attentivement chaque nouvelle sortie. Avec l'arrivée de la nouvelle édition, je me reprends à espérer.)
Bon. Assez radoté pour cette fois. De toute façon, si je ne vous ai pas convaincu, rien n'y fera, n'est-ce pas ? ■


CASUS Belli 110
Cet encart scénario est détachable.
Hans Dortmund
Pavel Fedorovitch
Les gemmes
B4

Un scénario Casus Belli pour

IN NOMINE SATANIS

Le droit du sang

Ce scénario utilise le background et les règles de la troisième édition de INS/MV. Joueurs, démons et MJ peuvent être novices ou vétérans. Enjoy !



Introduction

Les personnages reçoivent un message officiel qui leur ordonne de se rendre dans les plus brefs délais dans un bar parisien, *Aux trois obus*. Les mieux informés d'entre eux savent que c'est le lieu de rassemblement de tous les skinheads du PSG les soirs de match, et s'étonneront peut-être que ce soit à cet endroit que se déroule le briefing. Mais qu'à cela ne tienne, la convocation est bien réelle, et c'est donc la peur au ventre qu'ils s'y rendent, quelques heures plus tard. Ils ont pour instruction de porter un poireau et ont rendez-vous avec un homme habillé en jardinier.

Dès leur arrivée sur place, il se rendent compte que leur contact manque terriblement de discrétion, puisqu'ils se retrouvent en face d'un sosie de Nicolas le jardinier (complet, avec moustache et chapeau de paille). Mais il leur sera difficile de lui faire remarquer son manquement à l'une des règles primaires de la lutte entre le Bien et le Mal (la discrétion) vu qu'eux-mêmes se baladent avec un poireau à la main (enfin, à la main... ou ailleurs. Un disciple d'Abalam aura certainement pris soin de l'attacher à une laisse et le faire passer pour un chien en l'appelant Médor, par exemple).

Le contact se présente comme étant « monsieur N. ». Il paraît tout de suite un peu bizarre : il est en sueur et regarde en permanence par-dessus son épaule. Si les personnages observent un peu le bar, ils verront tout au fond un skin solitaire en train de siroter une bière. Il est relativement petit et porte des docs 18 trous trop grandes pour lui. Pour ceux qui ont passé les dix dernières années sur la Lune, je précise que c'est l'archange Daniel. Pas un avatar de Daniel. Daniel lui-même... Mais revenons à l'affaire que « monsieur N » propose aux personnages. Voici ce qu'il leur dit : « Votre mission est simple. Les hautes autorités pensent que Daniel et ses sbires préparent un mauvais coup sur Paris. Personne ne sait quoi ou quand, mais l'activité des serviteurs de l'archange de la Pierre est frénétique. Le pôle d'attraction de ce petit monde semble être une librairie connue dans les milieux de l'extrême droite chrétienne, *La petite boutique du Maréchal*. À vous de découvrir ce qui se passe et de tout faire pour que cela n'ait pas lieu, quoi que ce soit. Vous avez deux jours. En cas de problèmes, voilà mon numéro de téléphone. »

Durant tout ce discours, vous devez parler lentement et tout bas, pesant chacun de vos mots et en inspirant après chaque phrase. N'oubliez pas que votre voix doit être à la fois nasillarde et essoufflée.

Plusieurs petites choses peuvent choquer les personnages. Premièrement, il est de notoriété publique que la librairie en question est contrôlée par des anges racistes et personne n'a encore rien fait. Pourquoi maintenant ? Et pourquoi deux jours pour terminer le boulot ? Mais il n'est pas intelligent dans les milieux sataniques de discuter les ordres, et c'est la tête pleine de questions que nos braves démons vont commencer leur enquête.

L'histoire jusqu'à présent

À peine arrivé sur terre, Daniel s'est vite aperçu que son coup de pied dans la fourmilière fasciste et sa querelle avec Laurent n'étaient pas passés inaperçus. Ses serviteurs commencèrent à recevoir des messages contradictoires de tous les côtés. Ils se sont rassemblés, ont parlé entre eux... et les informations se sont mises à circuler très vite, trop vite pour que Daniel puisse contrôler quoi que ce soit.

De plus, il ne sait pas qui sont ses alliés et ses ennemis, même (et surtout) parmi ses serviteurs. Il doit tirer les choses au clair sans attirer l'attention. Étant aussi discret qu'un membre du KKK à une bar-mitsva, il ne peut faire le travail lui-même. Ne pouvant faire confiance à personne avant un bon moment, il décide donc d'engager des démons pour faire le boulot à sa place, tout en prévoyant bien sûr de les éliminer une fois le travail accompli. Il a donc tout d'abord capturé un démon de Baalberith pour lui faire utiliser son pouvoir spécial (message officiel) et s'est arrangé pour le suivre de près durant toute la conversation qu'il a eu avec les personnages. Il le tuera quelques minutes après qu'ils aient tourné les talons. S'ils appellent au numéro de téléphone que le démon leur a donné, ils tombent sur le téléphone cellulaire de Daniel. L'épicentre de l'activité des serviteurs de l'archange de la Pierre semble se situer autour de *La petite boutique du Maréchal*, et c'est par là que Daniel veut que les personnages commencent. Il les suivra discrètement durant toute l'aventure.

« La petite boutique du Maréchal »

Cette charmante petite échoppe est située dans le Ve arrondissement, entre la Sorbonne et Jussieu. Sa devanture est taggée d'une multitude de slogans tels que « Les fachos dehors », « SCALP », « Anarchie dans l'Hexagone » ou encore « Le Front National d'aujourd'hui est le parti nazi de demain », et autres. Les vitres ont été maintes fois brisées, et elles ont été remplacées par des planches et des grillages. Le tout donne une petite ambiance de fin du monde, en total désaccord avec l'intérieur : une librairie proprette où un vieil homme affable les accueille avec le sourire. Au départ, tout semble normal, puis, quand on regarde les rayons, on commence à cauchemarder... Révisionnisme, intégrisme catholique, ouvrages sur la royauté, tout y passe. Les démons devraient en rester babas, même s'ils sont aux ordres de Kobal. En montrant patte blanche (j'ai bien dit *blanche*) on peut même acheter, sous le manteau, des discours audio d'Hitler et des versions dédicacées de *Mein Kampf*.

Si les démons se contentent d'observer la boutique de loin, ils ne pourront rien voir d'intéressant tant qu'elle n'est pas fermée (à partir de 19 h 00). S'ils décident de la visiter avant, ils auront droit à



un événement bizarre.

● **Avant 19 h 00** : Le vieux libraire se nomme Armand Pichard, et n'est autre qu'un ange d'Yves renégat. Il passe ses journées à vendre ses saletés et à détecter le Mal sur tous ceux qui entrent dans sa boutique. Si ça l'amuse... Il n'a jamais repéré personne mais, cette fois, c'est différent. Dès qu'il se rend compte de la nature des PJ, il appuie sur un bouton qui se trouve sous son comptoir et donne l'alerte au sous-sol. Quelques secondes plus tard, un skin sort de l'arrière-boutique et dévisage rapidement les personnages. Si ces derniers semblent intrigués par la présence d'un tel individu, Armand le présente comme son « stagiaire », qui vient de la banlieue nord de Paris, puis il prend rapidement le large.

Si les personnages le suivent, il le voient tourner au coin de la rue et frapper à la vitre teintée d'un J7 garé sur un passage clouté. Il revient ensuite à la boutique et attend devant la porte. Une dizaine de skins (dont deux anges) sortent du J7 et foncent vers la boutique. Ils n'y arriveront pas. Daniel se trouve sur leur chemin. Ne voulant pas que « son » groupe de démons termine sa mission ici, il les intercepte et leur casse la figure. Il tue les anges et laisse les skins gravement blessés. En sortant, les personnages pourront les voir se faire embarquer dans les ambulances du Samu, que les riverains ne manqueront pas d'appeler. En enquêtant dans le voisinage, ils apprendront qu'un petit rasé les a dérouillés en quelques secondes.

Dans la boutique, le « stagiaire » ne risquera pas la confrontation avec les démons. Ces derniers peuvent donc agir à leur guise et, éventuellement, découvrir ce qui se trame dans les sous-sols de la librairie.

● **Après 19 h 00** : Cambrioler la boutique n'est pas bien compliqué, surtout que le quartier est assez vide en ce moment (c'est bizarre, les Parisiens ont tendance à éviter les skins). Sur le coup de 21 h 00, les skins du J7 entrent dans le magasin avec une clef (apparemment, vu qu'ils ne cassent rien), sans même allumer les lumières de la boutique. Ils n'en ressortent pas de la nuit.

Le sous-sol

Le sous-sol de la boutique n'est autre qu'un accès rapide (par ascenseur, s'il vous plaît!) aux catacombes de Paris. C'est là que les Soldats de la terre creuse de Paris se rassemblent. Ils y tiennent visiblement de grandes réunions (la plus grande salle du complexe peut accueillir une centaine de personnes). Lorsque les personnages arrivent, ils peuvent être seuls ou se trouver confrontés aux anges et aux skins du J7. Rien ne leur permet d'en savoir plus. Les skins ne savent rien et les anges préfèrent mourir plutôt que d'avouer quoi que ce soit, surtout à des démons. Armand fera cependant tout pour pouvoir s'enfuir, se téléportant à l'abri au moindre problème.

La seule chose intéressante que les personnages peuvent trouver, dans un coin, est un plan des égouts de Paris, avec un secteur particulièrement surligné et annoté : celui qui correspond à l'emplacement du parc des Princes. Tout semble prévu pour faire tout sauter un soir de match, comme un démon de Ouikka pourra le déterminer au premier coup d'œil. Un beau bordel en perspective et surtout, surtout... plusieurs centaines de skins sous les décombres. Les démons resteront certainement incrédules devant une telle entreprise d'autodestruction. Reste une adresse notée au crayon à papier dans la marge : Mouloud Hollywood, 50 boulevard de Belleville. Pas d'inquiétude... c'est certainement un pseudo.

Chez Mouloud Hollywood

Là où habite Mouloud Hollywood, on ne trouve guère de skins et c'est toujours ça de pris. Le Mouloud en question est connu comme le loup blanc, des gamins du quartier comme des forces de l'ordre. C'est un petit trafiquant de tout (mais en particulier d'armes et d'explosifs). Il passe pour un charlot vis-à-vis des flics, principalement parce qu'il n'a jamais été pincé pour quoi que ce soit de grave. C'est normal, puisque c'est un démon de Ouikka et que son pouvoir spécial lui permet de faire disparaître toutes les preuves à temps. De plus, il ne travaille que pour les démons, ce qui implique une discrétion à peu près totale. Enfin, quand je dis « que pour les démons »... jusqu'à il y a peu.

Il a en effet vendu plusieurs centaines de kilos d'explosif à des skins qui sont venus le brancher il y a une semaine à peine. Il a trouvé cela marrant, et a marché dans leur combine. Il a tout de même pris soin de prévenir les autorités démoniaques, et de leur demander l'aide d'un groupe de démons. En voyant arriver les personnages, il les prend pour l'équipe qu'il attend avec impatience. Début du quiproquo, qui risque de dégénérer assez vite : les renforts en question arrivent quelques minutes après eux.

Arrangez-vous pour que l'altercation ne tourne pas à la bataille rangée, surtout parce que l'appartement de Mouloud est une vraie poudrière, et qu'il ne ferait pas bon s'y battre à grands coups de lance-flammes.

Quoi qu'il en soit, Mouloud ne pourra pas leur dire grand-chose, sinon qu'il doit leur livrer l'explosif le soir même dans une propriété de la vallée de Chevreuse. Il partira de la porte de Clignancourt vers 20 h 00 avec trois camions-poubelles remplis de dynamite jusqu'à la gueule. Les personnages peuvent le suivre, s'ils lui promettent de ne pas allumer de briquet à côté des camions.

Villa « Sainte-Sophie »

On dirait pas, mais avec un nom comme ça (et surtout les initiales plus grandes que les autres lettres), on est tout de suite dans le ton. La propriété se trouve à l'écart de tout autre bâtiment (enfin... la vallée de Chevreuse, c'est quand même pas le désert de Gobi...) mais possède un système anti-intrusion bien en place : portail à télécommande, caméras, tessons de bouteilles sur les murs, chiens méchants et skinheads encore plus méchants. La totale, quoi...

Si les personnages entrent avec Mouloud, ils n'auront pas à se soucier de tout cela. Une fois sur place, il se rendent compte que la villa n'est pas terminée. On ne trouve sur le terrain que des fondations, quelques pans de murs, du béton et des camions à qui mieux mieux. Toute la sécu- ▷

Le plan des Soldats de la terre creuse

Les Soldats de la terre creuse comptent se débarrasser de la plupart des skins encore alliés à Daniel (il en reste une majorité tout de même) en frappant au centre même de leur plus grande « église », j'ai nommé le parc des Princes. Justement, peu de temps après le début du scénario, le PSG accueille l'OM, et les skins de Daniel ne veulent rater sous aucun prétexte l'un des matchs les plus chauds du championnat. Les Soldats de la terre creuse estiment que des dizaines de skins buveurs de bières en train de hurler « J'encule ta mère sur la Cane – Cane – Canebière » n'est pas le symbole du futur blanc, catholique et royaliste dont ils rêvent.

Heureusement pour eux, les skins de Daniel vont être défendus par deux étranges alliés : un groupe de démons (les personnages) et Daniel lui-même, descendu sur terre depuis peu.

Les vrais renforts

Le groupe de démons venu aider Mouloud est commandé par Graaak, un serviteur d'Andromalius qui trouvera bizarre de trouver des démons sur la même mission que lui. Pour en avoir le cœur net, il fera des recherches et... se rendra compte que le contact des PJ est mort.

Il a bien délivré un message officiel... mais sans recevoir d'ordre de qui que ce soit. Selon la façon dont s'est passée sa première rencontre avec le groupe, Graaak adoptera l'une des deux attitudes suivantes.

● **La confiance** : *Il leur dit tout et essaie de découvrir la vérité avec eux. Il les aide et n'a certainement pas de mal à découvrir Daniel, qui suit les personnages à la trace. Cela peut les aider en fin d'aventure, quand le petit rasé décidera de les éliminer.*

● **La méfiance** : *Il disparait et commence une enquête en parallèle. Il suit les personnages et remarque Daniel, mais il se garde bien de dire quoi que ce soit. Il invoque Andromalius si Daniel lui cherche des crosses, mais n'oubliez pas que la seule aide qu'il pourrait recevoir est un avatar d'Andromalius, alors que Daniel, c'est le vrai, en chair et en bière.*


Daniel, en majesté

rité est regroupée dans un abri de chantier. On y trouve un groupe d'anges adeptes de la terre creuse (3 de Laurent, 2 de Michel et 3 de Daniel). Ils ne savent rien de ce qui se trame, et ne sont là que pour récupérer le matériel et le transvaser dans d'autres camions. Tout détruire sur place est une très mauvaise idée, puisqu'il sera alors impossible de décapiter la bête immonde. En effet, une bataille rangée ne permettra que d'annuler l'attentat, sans que cela puisse vraiment servir aux recherches de Daniel. Les personnages ne le sachant pas, ils peuvent tout faire planter (la prochaine fois, Daniel confiera sa mission à des professionnels). Si ce n'est pas le cas, la suite du scénario dépend surtout des actions des PJ.
En gros, on peut imaginer les options suivantes.

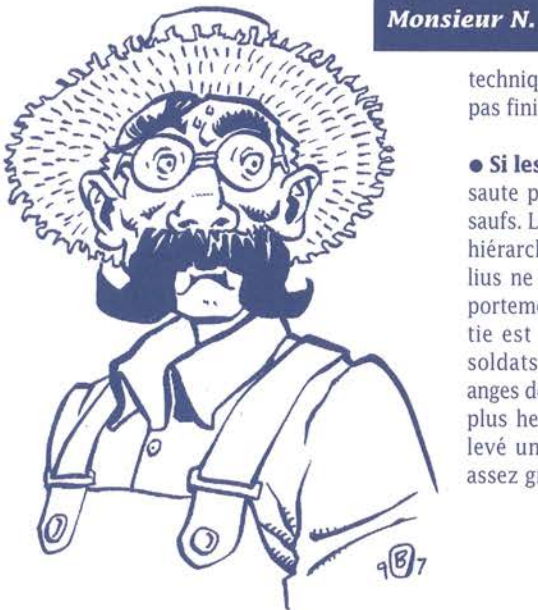
• **Les personnages ne livrent pas les explosifs.** Les Soldats de la terre creuse feront le maximum pour en trouver avant le match du lendemain, et si les démons prennent soin de les suivre, ils pourront découvrir une grande partie de leur infrastructure sur Paris (et même en banlieue). Reste à voir ce que Daniel en fera par la suite. S'ils n'agissent pas du tout pendant toutes ces recherches, nos terroristes du dimanche trouveront une petite quantité de plastic et ne feront sauter qu'une partie de la tribune Boulogne (ce qui tuera quelques skins et deux malheureux anges).

• **Les personnages montent la garde devant la villa.** Ils pourront observer tout à loisir le départ des camions de chantier pleins d'explosifs, en route pour le parc des Princes. Le but des soldats est en effet de placer les charges quelques heures seulement avant le début du match, en se faisant passer pour des ouvriers tout à fait normaux (le parc était encore en travaux peu de temps avant). Ils sont accompagnés par le leader local des Soldats de la terre creuse, section « vallée de Chevreuse ». C'est un jeune royaliste blondinet, hautain et raciste qui méprise tous ceux qui n'ont pas la malchance d'être de sang bleu. C'est un humain tout à fait normal, même s'il est perpétuellement encadré par deux anges de Laurent (ces derniers sont bien plus grands que lui et feront l'impossible pour le protéger de toute menace extérieure).

• **Les personnages tentent de prévenir les skinheads du PSG.** Quelle drôle d'idée ! Il est certain que les anges de Daniel présents dans les tribunes le soir du match sont tous au service de leur archange, et pas des dissidents néo-nazis fous dans leur tête. Mais de là à les sauver de cette catastrophe, il ne faut peut-être pas pousser ! S'ils demandent les conseils de leurs supérieurs, tous les princes leur diront de laisser tomber, sauf Malphas (et peut-être Kobal). Le prince de la Discorde verra là une bonne occasion de rigoler en sauvant des dizaines d'anges de Daniel d'une mort certaine. Cela lui servira par la suite à se moquer de Daniel s'il le rencontre.

• **Les personnages repèrent Daniel.** Il ne se cache pas, mais fait comme s'il était humain. S'ils sont vraiment pénibles, il leur pète toutes les dents à coup de docs avant de prendre la fuite. Il fera bien attention de les abîmer un peu, mais sans les tuer. Les assommer à grands coups de boule devrait suffire. Il se fera alors discret jusqu'à la fin de l'aventure.

• **Les personnages repèrent Graaak.** Ils peuvent lui demander des comptes, mais ils devront certainement se calmer rapidement lorsqu'il se présentera comme un serviteur d'Andromalius. Il pourra aussi leur dire que leur mission n'est pas officielle, et qu'ils ne sont pas là où ils devraient être. Ils pourront d'ailleurs en profiter pour laisser tomber la mission (ce qui mettra Daniel très en colère). S'ils attaquent Graaak, le reste de son groupe pourra intervenir s'il a survécu à leur première rencontre.


Monsieur N.

• **Les personnages appellent leur contact au téléphone.** Grand moment de roleplay : il vous faudra parler comme Daniel qui se fait passer pour le démon de Baalberith qu'ils ont vu en début d'aventure, qui lui-même imitait (mal) Nicolas le jardinier. Il sera tout d'abord fort crédible (je vous rappelle que les archanges et les princes possèdent tous les pouvoirs et tous les talents humains au niveau maximum). Puis il pète les plombs et se met à parler comme n'importe quel skin. Il les insulte s'ils lui tiennent tête, les traite de raclures rougeâtres, puis essaye de reprendre ses esprits, et finit par raccrocher brutalement. Il tente de les rappeler ensuite et, cette fois, garde son calme un peu plus longtemps. Après tout, son but est de leur faire continuer l'enquête coûte que coûte.

Nettoyage de fin de partie

Lorsque Daniel estimera que les personnages ne lui servent plus à rien, il prendra soin de les tuer lui-même. S'ils adoptent immédiatement un profil bas (téléportation, course à toutes jambes, fuite dans un véhicule motorisé, etc.), ils s'en sortiront. Sinon, ils passeront un mauvais quart d'heure avant de finalement rendre leur dernier souffle sous les docs ferrées de l'archange. Daniel n'a aucune estime et aucune pitié pour eux, mais il ne va pas non plus passer les fêtes sur leur cas. S'ils survivent au premier choc, il les laissera partir pour continuer son travail de destruction des Soldats de la terre creuse. Si les démons sont expérimentés, faites en sorte qu'ils se prennent une bonne suée. S'ils sont débutants, faites-leur peur, éventuellement tuez un personnage qui vous a énervé, et laissez-les partir. Il ne leur sera bien entendu accordé aucune récompense : un archange n'offre pas de cadeaux à des démons. Et Daniel n'est pas différent...

Et la suite ?

• **Si les personnages échouent** : Le parc des Princes saute et de nombreux anges de Daniel sont tués. Cela le rendra fou de rage et l'affaiblira dans son combat contre les Soldats de la terre creuse. Mais, au final, sa hargne compensera largement la perte de quelques-uns de ses serviteurs. Même si techniquement, les soldats ont gagné, ils n'ont pas fini de le regretter !

• **Si les personnages réussissent** : Le parc ne saute pas et les anges de Daniel sont sains et saufs. Les démons ne sont pas inquiétés par leur hiérarchie, à moins que le démon d'Andromalius ne les dénonce (cela dépend de leur comportement durant la partie). Pour Daniel, la partie est gagnée, et il se rend compte que les soldats comptent aussi dans leurs rangs des anges de Michel et de Laurent. Cela ne le rend pas plus heureux. Il est maintenant certain d'avoir levé un sacré lièvre. Reste à trouver un fusil assez gros pour le tirer.

Croc
Illustration : Bernard Bittler



LES PNJ

Pour In Nomine Satanis, 3e édition

▶ Armand Pichard, ange d'Yves renégat

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	4	2	4	2	23

Talents : Discussion (2), Baratin (2), Séduction (2).
Pouvoirs : Bénédiction « guérison de folies » (2), Bénédiction « guérison de phobies » (1), Volonté supranormale (3), Détection du Mal (3), Psychométrie (1), Détection des créatures invisibles (1), Philosophie (2), Téléportation (2).
Histoire : Armand a longtemps fait croire à Yves qu'il collectionnait les ouvrages révisionnistes et racistes parce qu'il fallait un exemplaire de tous les livres parus au monde dans la grande bibliothèque. Yves a finalement découvert que son serviteur adhérait activement à ces théories, toutes plus débiles les unes que les autres. Dans sa trop grande bienveillance, n'étant pas intervenu à temps, il a permis à Armand de devenir renégat. Armand éprouve une haine mêlé de mépris envers celui qui fut son supérieur. C'est un être foncièrement méchant, qui est bien plus profondément maléfique que la plupart des démons.

▶ Skin de base

FO	VO	PE	AG	PR	AP
3	1	1	2	2	1

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2), Course (1), Arme de contact (1).
Équipement : bombers, docs 14 trous, batte de base-ball, poing américain, pack de Krô.
Comportement : Les skins de base, qu'ils soient dirigés par des anges de Daniel fidèles à leur supérieur ou non, se comportent toujours de la même manière. Ils suivent aveuglément les ordres puis, quand ils se rendent compte qu'ils ont affaire à plus balaises qu'eux, ils se débinent à vitesse grand V. Un groupe de skins peut tout de même mettre à mal un démon sans pouvoirs défensifs et à la force peu importante.

▶ Graaak, démon d'Andromalius

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	4	2	2	4	16

Talents : Baratin (1), Discussion (1), Savoir-faire (2).
Pouvoirs : Volonté supranormale (2), Invisibilité (1), Détection du Bien (3), Lire les pensées (2), Téléportation (1), Humanité (2).
Comportement : Graaak ressemble à n'importe quel Parisien qui travaille dans une banque et qui rentre dans son petit pavillon de banlieue tous les soirs. Il porte un costume mal ajusté et un attaché-case de mauvaise qualité. Rien ne permet de penser que c'est un serviteur du plus mal aimé des princes-démons, j'ai nommé Andomalius. Il ne se lâche vraiment que lorsqu'il termine une mission ou qu'il achève un renégat.

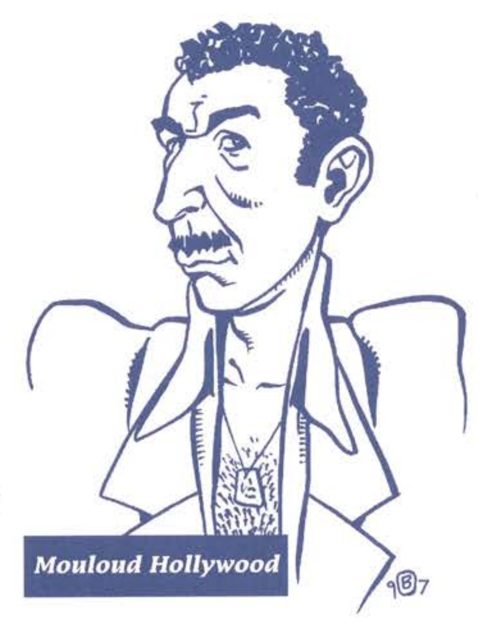
▶ Les compagnons de Graaak

Bricolez-les de manière à ce qu'ils soient d'une puissance équivalente au groupe. Prévoyez environ quatre démons, deux étant particulièrement orientés vers le combat. Un groupe typique contient un démon de Malphas, un de Baal, un de Bifrons et un de Vapula.

▶ Ange de Daniel (Soldats de la terre creuse)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	2	3	4	4	3	13

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2), Arme de poing (2), Course (2).
Pouvoirs : Coup de poing (2), Assommer (1), Attaque sonique (2), Chair en pierre (1).
Équipement : bombers, docs 14 trous, batte de base-ball, poing américain, pack de Krô, revolver, fusil à pompe.
Comportement : Ces anges ont pris un sacré risque en quittant la hiérarchie angélique, et sont particulièrement paranoïaques. Depuis que Daniel est sur leurs traces (ils ne le savent pas tous), la vie est bien plus dure. Et puis, les nouvelles ne sont pas bonnes. Le petit rasé qu'ils vénéraient s'est changé en leur pire ennemi, et cela ne faire rire personne. Contre des démons, ils se sentent revenus à la normale, et se laissent aller à l'utilisation massive de tous leurs pouvoirs.



Mouloud Hollywood

▶ Ange de Laurent (Soldat de la terre creuse)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	3	4	3	14

Talents : Arme de contact (3), Esquive (2), Arme de contact lourde (2).
Pouvoirs : Esquive acrobatique (2), Trait de lumière (2), Arme de contact bénite (épée), Armure corporelle (1).
Comportement : Ce sont les « cerveaux » de la bande, et ils sont encore plus racistes que fascistes que les autres. Plus intelligents aussi, et c'est bien ce qui est grave. Ils rêvent d'une France blanche, chrétienne et royaliste (tout un programme...). Leur plus grand défaut est le mépris qu'ils éprouvent finalement pour les êtres humains et leur grande mégalomanie. Daniel ne tentera jamais de tuer les anges de Laurent appartenant aux Soldats de la terre creuse. Il souhaite s'en servir pour prouver au conseil du lundi soir que les serviteurs de Laurent sont pervertis. Morts, ils ne sont que des martyrs sans intérêt.

Adapter ce scénario pour Magna Veritas

Ce n'est pas bien compliqué. Il suffit d'imaginer que Daniel est un peu moins parano (je sais, c'est difficile) et on se retrouve avec la même aventure, en prenant soin de transformer le démon de Ouikka en ange de Jean et le groupe de démons qui arrive chez lui en une équipe d'anges (c'est le serviteur de Dominique/Andromalius qui se rendra compte que leur mission n'est pas du tout officielle). Après, il faudra s'adapter, innover et dominer, mais vous en avez l'habitude...
Souvenez-vous simplement que Daniel n'est pas censé diriger toute l'histoire officiellement et que les personnages sont donc ses « pions ». La principale différence avec le scénario original est qu'il ne tentera pas de les tuer à la fin... Cela ne dérangera pas vraiment les joueurs, c'est clair, mais ça enlève tout de même une grande partie du plaisir du jeu... pour le MJ, bien entendu.

▶ Ange de Michel (Soldat de la terre creuse)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	2	4	3	3	12

Talents : Arme de contact (4).
Pouvoirs : Arme de contact bénite (hache à deux mains), Armure corporelle (4), Régénération (1).
Comportement : Ce sont les moins atteints du lot. Ils œuvrent pour retrouver leurs valeurs d'antan (païennes pour la plupart) et n'ont que faire de la royauté et du racisme (a priori). Nombreux sont ceux qui ont rejoint les rangs des Soldats de la terre creuse simplement parce qu'on leur promettait des bastons plus violentes et une résolution plus simple des problèmes. Daniel tentera de leur faire retrouver la « vraie » voie avec l'aide de Michel, mais c'est une autre histoire.

▶ Hector du Vachat, responsable du secteur « Vallée de Chevreuse »

FO	VO	PE	AG	PR	AP
1	3	2	1	2	2

Talents : Esquive (1), Arme de contact (1), Discussion (2), Savoir-faire (3).
Équipement : vêtements classes mais amples, canne-épée, Westons.
Comportement : Hector fréquente le milieu royaliste des Yvelines depuis quelques années déjà, et il a gravi les échelons de la hiérarchie fasciste des Soldats de la terre creuse grâce à ses bonnes idées et son charisme évident. Il voit d'un assez sale œil la présence de sorciers et de démons dans l'organisation, et doute même que toutes ces choses existent vraiment. Il lui arrive d'être violent et vulgaire, mais uniquement lorsqu'il boit plus que de raison (c'est rare). En fait, ce qu'il ne sait pas, c'est que ses moments de violence débridée lui sont dictées par un psi qui le contrôle mentalement, et qui est le véritable chef du secteur (cet individu retors n'a aucune chance d'intervenir dans cette aventure. Pas de caractéristiques, donc !).

Un scénario Casus Belli pour

BaSIC/ÉNIGMA



Les disparus de la Toungouska

Ce scénario utilise le background de l'agence Ward & Blackmoor, présentée dans notre hors-série n° 19. Adaptable sans difficultés à « Conspiracy X », voire à « L'appel de Cthulhu », il conviendra à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu moyennement expérimentés.

Briefing

Londres, le 3 novembre 1997. Nathaniel Ward en personne reçoit les agents dans son bureau, et entame son briefing sans autre préambule.

« Le commanditaire de cette mission est le consortium européen Vulcan, un puissant groupe industriel spécialisé dans l'énergie atomique. En septembre, une équipe de chercheurs et de géologues de Vulcan a été envoyée au cœur de la Sibérie, dans la région de la Toungouska. Elle devait trouver et analyser des débris de la météorite qui a explosé au-dessus de cette région en 1908. De récentes analyses spectrographiques par satellite montrent en effet que des débris contenant des métaux rares sont disséminés sur environ 150 kilomètres carrés. Ils pourraient peut-être être exploités commercialement. L'équipe ne donne plus de nouvelles depuis le 4 octobre. Un détective russe et son guide, envoyés à leur recherche mi-octobre, ont également disparu depuis le 29 octobre.

Les derniers rapports de l'équipe de recherche faisait état de phénomènes étranges, de type Ovni. Dans sa dernière communication, le détective russe mentionne aussi de « drôles de lumières sur la taïga », aperçues depuis l'avion avec lequel il menait ses recherches. De nombreuses perturbations des instruments de mesures et de la radio avaient été notées par les géologues.

Vos objectifs : rapatrier d'éventuels survivants, récupérer leur matériel et leurs rapports. »

Les disparus

Ward leur remet une photo de chaque personne, pour identification.

— Hans Dortmund, géologue allemand, 53 ans. Responsable de l'expédition.

— Martina Baudio, géologue italienne, 32 ans.

— Steven Sienkenwicz, géologue britannique, 27 ans.

— Jean-Brice Meyer, Français, 38 ans. Responsable logistique. Guide expérimenté.

— Pavel Fedorovitch, Russe, 35 ans. Guide et interprète.

— Alexandre Kulavski, le détective russe, 52 ans.

— Ulgur Kulik, son guide toungouse, 23 ans (pas de photo).

Si les agents se renseignent sur eux avant de partir, ils peuvent obtenir les informations suivantes.

● Jet de Sciences pures : Hans Dortmund est en réalité un physicien atomique, spécialisé dans l'étude du plasma et de l'antimatière.

● Jet de Paranormal à -20 % : Martina Baudio est en réalité une médium italienne réputée pour ses dons de perception extra-sensorielle exceptionnels.

● Jets de Renseignements : Jean-Brice Meyer est un gros bras bien connu dans le monde des mercenaires. Par ailleurs, Pavel Fedorovitch se nomme en réalité Pavel Jukov. C'est un ancien chercheur militaire soviétique. En 1993, il a été arrêté par la police allemande alors qu'il tentait de monnayer des matières fissiles. Il devrait être encore en prison.

Les faux pillards

Le 5, un avion de ligne emmène les agents de Londres à Moscou. De là, ils prennent un jet privé pour Irkoutsk, en Sibérie, où ils récupèrent un 4x4 et du matériel de bivouac auprès du bureau de Vulcan. D'Irkoutsk, les agents doivent se rendre à Kirensk, 400 kilomètres plus au nord. La municipalité de cette ville a promis de mettre à leur disposition un petit avion pour mener leurs recherches.

D'Irkoutsk à Kirensk, il y a 400 kilomètres de pistes, alternativement boueuses et verglacées. Il fait déjà froid (entre +5 et -10° C). La région, pratiquement déserte, est composée de collines boisées et de marais. Le voyage n'est pas sans risque : passages délicats nécessitant des jets de Conduire automobile, avec en cas d'échec un enlisement nécessitant un treuillage ; contrôle pointilleux par des policiers attendant leur bakchich...

Les véritables ennuis commencent le dernier jour, à 60 kilomètres de Kirensk, alors que la piste, redevenue correcte, va traverser un pont de bois sur la rivière Kirenga. De l'autre côté du pont, un camion a les roues avant prises dans la boue. Le chauffeur et un autre homme ont déchargé une partie de la cargaison (des fûts métalliques) afin d'alléger le véhicule. Il s'agit en réalité d'un piège : deux hommes armés attendent à l'intérieur. Si les agents descendent de voiture, les bandits sortent et les menacent. Cependant, au premier signe de résistance, les autres hommes remontent dans le camion après un simulacre de fusillade (aucun agent ne devrait être blessé gravement) et prennent la fuite. Les lourds fûts métalliques posés sur le pont empêchent les agents de les poursuivre. Si les agents parviennent malgré tout à rattraper ou maîtriser leurs agresseurs, ceux-ci prétendent faire partie d'une bande plus importante qui dévalise les (rares) voyageurs. Il ne reste plus qu'à les remettre aux autorités.

Il s'agit en fait d'hommes de main payés par MindTech, les méchants de l'histoire, pour accréditer l'idée que les pillards sont un réel danger dans la région.

Kirensk

La ville compte environ 20 000 habitants, 60 % de Russes et 40 % de Toungouses. Sa principale richesse est l'exploitation forestière. Elle est sinistrée économiquement depuis la chute de l'Urss et le départ de l'armée.

Les agents descendent à l'unique hôtel de la ville, le *Mockba*, un bâtiment délabré datant des années 70. Pas d'eau chaude, pas de chauffage. L'électricité est aléatoire dans toute la ville (généralement, une heure ou deux par jour maximum). La température moyenne à midi est de 5°C, et chacun reste couvert, même à l'intérieur des bâtiments. Il n'y a pratiquement pas de boutiques, et le magasin d'État est désespérément vide. Seul un marché permet de se fournir en biens de consommation, d'origine chinoise en général. Pas question d'y trouver plus que le strict nécessaire. Deux bars sans nom, éclairés et chauffés par des groupes électrogènes, constituent l'unique animation de la ville. Ils sont fréquentés par les ouvriers et les forestiers. La mairie et le lycée sont des bâtiments flambants neufs, d'un confort inhabituel, construits par la nouvelle équipe municipale, élue mi-96. Si les agents ne se présentent pas spontanément au maire, il les appelle et leur propose un rendez-vous.

Le maire

Leonid Gratchenko, 37 ans, reçoit les agents dans un bureau luxueux (selon les critères locaux). Accroché au mur, on remarque une photo de lui, serrant la main à Brad Steene, un célèbre acteur hollywoodien. Il se flatte de l'avoir rencontré lors d'un voyage d'études à San Francisco. Gratchenko veut passer pour un libéral convaincu, qui soutient les recherches minières de Vulcan.

Il met à la disposition des agents le petit avion de la ville et un pilote pour mener leurs recherches. Il les met en garde contre les bandits et pillards toungouses, «hélas impossible à éradiquer avec nos moyens limités». Il pense qu'ils sont responsables des récentes disparitions.

Bien entendu, Gratchenko et toute l'équipe municipale appartiennent à MindTech.

Le lycée

Le soir, l'une de ses salles accueille des réunions regroupant une petite centaine d'habitants, surtout des moins de quarante ans. Une banderole en russe indique : Séminaire de développement psycho-mental. La photo du maire avec Brad Steene est punaisée au mur, ainsi qu'une photo de la championne de tennis américaine Sarah Vaughan, et celle de Boris Eltsine avec un troisième homme (jet de Renseignements : il s'agit de Jeffrey G. Jaspers, fondateur de MindTech, une très puissante secte américaine). Steene et Vaughan sont des membres notoires de MindTech.

Enquête auprès de la population

- La majorité des habitants soutient la nouvelle équipe municipale, et fonde de grands espoirs sur le programme «d'éveil mental». Selon l'homme de la rue, Gratchenko a modernisé la ville, combattu la corruption et le crime, et il va bientôt apporter la prospérité grâce aux investissements étrangers.
- On peut tout de même trouver des habitants inquiets des pratiques totalitaires du nouveau maire, qui semble vouloir contrôler les esprits encore plus étroitement que les communistes dont il renie l'héritage. Les mécontents révèlent que des Américains sont venus à plusieurs reprises dans la ville depuis un an. Ils ont débarqué avec des camions entiers de matériel. Ils partent toujours par la nouvelle route du nord-est, construite officiellement pour favoriser l'exploitation forestière.
- Depuis plusieurs mois, on observe fréquemment d'étranges phénomènes lumineux dans le ciel nocturne. Des boules multicolores virevoltent, apparaissent et disparaissent sans logique apparente. Il est difficile d'estimer leur taille et leur position. Elles ne sont pas visibles depuis Kirensk, seulement depuis la taïga. Les habitants endoctrinés par MindTech sont persuadés qu'il s'agit des vaisseaux d'extraterrestres amis de la secte. Ils ne parleront pas de ces apparitions aux étrangers. Les autres pensent qu'il s'agit d'expériences menées dans une base militaire au nord-est de la ville.

La route du nord-est

Cette route, large et goudronnée, a été entièrement refaite il y a moins d'un an. Elle part de l'aéroport et se dirige vers les exploitations forestières situées à 30 kilomètres et au-delà.

Les agents sont arrêtés au bout d'une dizaine de kilomètres par un barrage «militaire» : une dizaine d'hommes armés en uniformes noirs, avec une jeep. Un jet de Renseignements montre que ce n'est pas un uniforme régulier russe (ce sont des gardes de MindTech). Le «colonel» Kirilov, le chef du groupe, leur explique qu'ils ne peuvent pas continuer sur cette route sans une autorisation spéciale, à demander à Kirensk, et ce pour leur propre sécurité : les pillards ne manquent pas. Alors que les agents sont bloqués, les «soldats» laissent passer un convoi de trois semi-remorques chargés de bois.

Le maire accorde l'autorisation au bout de trois jours. Lorsqu'ils se représentent au barrage, les agents ont droit à «une escorte spéciale», afin d'assurer leur sécurité. L'officier monte avec eux, et ils sont suivis par une jeep avec cinq «soldats» à son bord. À 15 kilomètres de là, on arrive à un embranchement. Une barrière gardée par deux «militaires» empêche d'accéder à la route qui part vers la droite. Un écriteau indique : «zone militaire – accès interdit». La route principale continue jusqu'à l'exploitation forestière, avec une scierie et plusieurs kilomètres de piste à travers la forêt.

L'épave truquée

Le Cessna mis à la disposition des agents peut emporter six passagers. Le pilote, Sergueï Blavsky, est complice de MindTech et rapportera les faits et gestes des agents au maire. Il refuse obstinément de survoler la «zone militaire». De toute façon, selon leurs derniers rapports, les scientifiques disparus étaient à l'ouest de Kirensk, pas au nord-est. Si les agents se passent de Blavsky et survolent la zone, ils seront intercepté par un hélicoptère qui leur intime l'ordre de faire demi-tour.

Dès le second jour de recherches, Blavsky repère une épave à 70 kilomètres à l'est de Kirensk. Cela semble être l'avion du détective, un petit monomoteur de fabrication soviétique. Six heures de piste à travers les collines en 4x4, puis trois heures de marche à pied sont nécessaires pour arriver à l'avion. Il faudra bivouaquer à proximité le soir.

À bord de l'épave, deux cadavres assez bien conservés. Le détective est facilement identifiable, l'autre homme est son guide.

- Jet de Médecine : Les fractures dont souffrent les deux hommes ont difficilement pu être causées par un crash. Le pilote semble avoir été matraqué avec un objet lourd.

L'explosion de la Toungouska

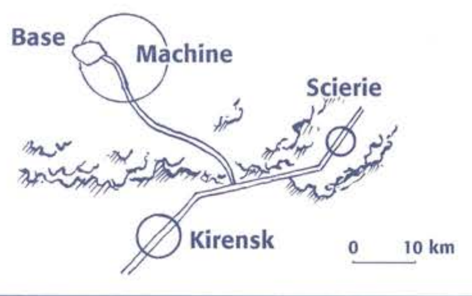
Le 30 juin 1908, une terrifiante explosion atmosphérique s'est produite non loin de Kirensk. Elle a soufflé les arbres dans un rayon de 30 kilomètres. Des témoins ont affirmé avoir observé, peu avant l'explosion, un globe volant dans le ciel, si lumineux qu'il éclipsait la lumière du soleil. Une colonne de feu aurait été aperçue à plusieurs centaines de kilomètres, et des victimes de brûlures ont été retrouvées à plus de 600 kilomètres de là. L'explosion était équivalente à celle d'une bombe de 30 kilotonnes. L'hypothèse la plus souvent avancée est celle de l'explosion d'une météorite géante, ou d'une comète, malgré l'absence de cratère. On a également évoqué une collision avec un objet formé d'antimatière, avec un mini trou noir, ou l'explosion d'un engin extraterrestre.

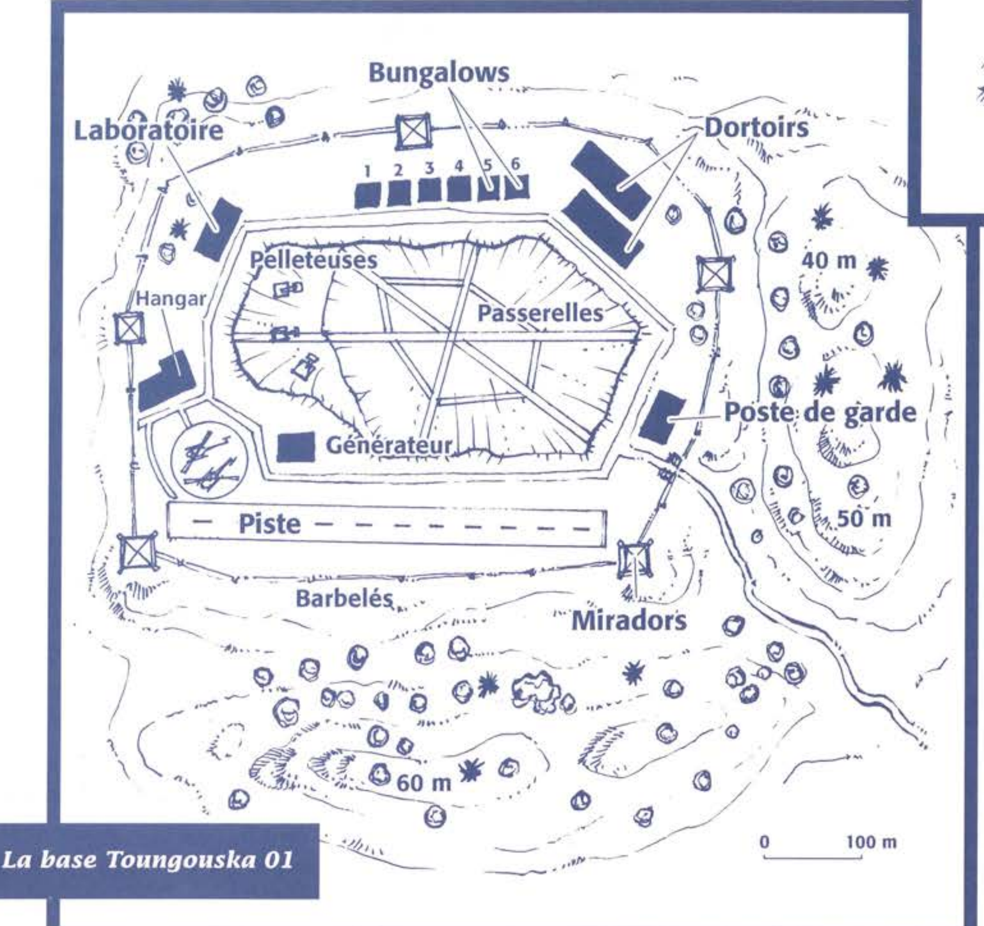
En 1958, une mission soviétique a été envoyée pour enquêter sur cet événement. Elle a officiellement conclu à l'hypothèse de la comète. La ville de Kirensk a été fondée dans les années qui suivirent (pour en savoir plus sur la catastrophe de la Toungouska : http://www.galisteo.com/Tunguska/links.html).

MindTech

Un jet de Culture générale suffit pour « se rappeler » les informations suivantes. Cette secte puissante a été fondée en 1967 par un Américain, ancien astronaute, le commandant Jeffrey G. Jaspers. Jaspers prétend avoir été contacté par des ET qui lui ont révélé la véritable origine de l'humanité et sa destinée. Grâce à des exercices psychiques et à une technologie avancée, MindTech prétend transformer ses adeptes en surhommes, seuls aptes à survivre lors de l'ère spatiale qui commencera bientôt. MindTech compterait 25000 membres, principalement en Amérique du Nord et en Europe. Immensément riche grâce aux sommes exorbitantes extorquées à ses membres pour leur « éveil psychique », MindTech est organisée comme un État, avec son ministère des finances et ses services secrets.

Depuis 1992, MindTech s'implante activement en ex-Urss. Des membres du complexe militaro-industriel, des universitaires et même des ministres y seraient affiliés, et ses méthodes de « développement personnel » sont employées dans plusieurs universités et écoles du pays.





La base Toungouska 01

● Jet de Chercher : Une plaque de métal a récemment été remplacée à l'avant du fuselage. À l'intérieur, sous cette plaque, le moteur est endommagé comme s'il avait été mitraillé.

Les dégâts montrent que l'avion a été « largué » ici après s'être écrasé ailleurs. Il faudrait qu'il ait été lâché par une grue (on n'en trouve pas les traces). Dans l'avion, on trouve une carte quadrillée avec les zones survolées par le détective. En bas de la carte, des coordonnées sont inscrites : 106,3° est, 63,2° nord. Cela correspond à un point situé dans une vallée, à 20 kilomètres au nord de l'endroit du crash.

Une nuit dans la taïga

Si les agents organisent un tour de garde, ils seront témoins de deux événements étranges.

À 2 h 15, des bruits furtifs proviennent des fourrés, à une quinzaine de mètres du campement. Si l'agent fait du bruit ou éclaire cette zone, il entendra une masse imposante s'enfuir très vite dans la forêt. Au matin, un jet de Vigilance permet de repérer une empreinte de pied dans la boue, longue de près de 35 cm.

● Jet de Paranormal : cela pourrait être l'Almasty, le cousin russe du Yéti. Mais on n'en a jamais signalé aussi loin à l'est.

● Jet de Survie : Il s'agit probablement d'un ours brun (c'est le cas).

Par ailleurs, il y a 30 % de chances d'apercevoir les phénomènes Ovni. Pendant près d'un quart d'heure, une dizaine de sphères lumineuses virevoltent dans le ciel, assez loin au nord-est de Kirensk. Cela ressemble plus à un spectacle qu'à un vol. Les lumières ont des mouvements répétitifs, comme programmés mathématiquement.

Le campement dévasté

Par 106,3° est et 63,2° nord, à l'endroit signalé en rouge sur la carte trouvée dans l'avion du détective, se trouve effectivement les restes d'un campement. Il est visible depuis le ciel.

On peut y accéder de Kirensk (huit heures de 4x4 puis deux heures de marche), ou du point où les agents ont laissé leur 4x4 pour se rendre sur le lieu du crash (trois heures de voiture, puis deux heures de marche). Dans les deux cas, il faudra camper sur place.

Le camp est dans une vallée, près d'une zone marécageuse. On y découvre cinq cadavres, dont trois à moitié dévorés par les bêtes sauvages. Les deux autres sont assez bien conservés pour être identifiés : il s'agit de Jean-Brice Meyer et de Pavel Fedorovitch. Sur les trois autres, on trouve des papiers d'identité, une chevalière et une médaille permettant d'identifier Hans Dortmund, Martina Baudio et Steven Sienkenwicz. La cause de leur décès saute aux yeux. Les cadavres sont criblés de balles, probablement tirées par des armes automatiques. De nombreux impacts sont d'ailleurs visibles sur le reste du campement.

● Jet de Médecine : Le décès ne semble pas remonter à plus de deux semaines, à moins que le froid ait particulièrement bien conservé les corps.

En cas d'examen attentif des cadavres, un jet de Vigilance permet de découvrir, sur l'omoplate du présumé Dortmund, un tatouage en russe : « À Mariouchka pour l'éternité », avec les initiales M et R entrelacées. « R » ? Dortmund s'appelait Hans !

Le matériel scientifique a disparu, à l'exception d'un moniteur et d'un spectromètre détruits par les balles. Par contre, les papiers sont encore là, à peine tachés par l'humidité.

Le journal de bord, en anglais, s'interrompt le 8 octobre. Sa lecture prend une heure en sautant les passages techniques, et on y apprend les faits suivants :

— Les relevés géologiques, au départ prometteurs, s'avèrent décevants. Le gisement de minerai n'est pas exploitable commercialement.

— À deux reprises, les 27 septembre et 2 octobre, l'équipe a aperçu des lueurs bleuâtres dans la taïga. Le 5 octobre, Dortmund a l'occasion de les observer de près. Il s'agissait en fait de banals feux follets, combustion spontanée de gaz dégagés par les marais.

— Le 6 octobre, le journal signale le passage de deux hommes armés, apparemment des Toungouses. Ils sont mis en fuite par l'équipe qui a sorti les fusils. Meyer est inquiet, il craint que les bandits ne reviennent en force.

Une lecture plus attentive du journal de bord prend trois heures. Un jet de Sciences pures (ou de Culture générale, à défaut) montre que certains passages sont totalement fantaisistes. Ils semblent avoir été effectivement écrits par un spécialiste (ils sont bien de la main de Sienkenwicz), mais qui aurait à dessein glissé des énormités dans le texte. Très intrigant, un « facteur 108,7 e/63,1 n » appliqué à un taux d'uranium dans un échantillon de minerai ne veut absolument rien dire, et est mentionné à plusieurs reprises.

Sienkenwicz, à qui les hommes de MindTech ont demandé de réaliser ce faux journal pour décourager des recherches ultérieures, a glissé cette indication dans l'espoir qu'elle serait décodée. Il s'agit de la position de la base de MindTech au nord-est de Kirensk : 108,7° est, 63,1° nord.

Au petit matin, les agents sont à nouveau attaqués par des pseudo-pillards toungouzes. Cette fois, ils sont huit (même caractéristiques que la première attaque). Les assaillants font un maximum de bruit, tirant des coups de feu en l'air. L'objectif est de faire décamper les agents sans qu'ils récupèrent les corps, qui pourraient être identifiés, révélant qu'il ne s'agit pas des scientifiques disparus. Les pillards ne pourchassent pas les agents dans la forêt.

La base Toungouska 01

La base ne figure sur aucune carte. Elle est invisible depuis la route principale, dissimulée par les collines et les arbres. Depuis les collines, il est possible de l'observer discrètement. La première enceinte de barbelés est, elle aussi, invisible de la route. Haute de 6 m, elle entoure la base sur un périmètre de 15 km. Y découper un trou suffisant pour passer est possible avec de bonnes pinces, en dix minutes environ.

L'enceinte de la base, haute de 4 m, est électrifiée (jet de Vigilance : elle est environnée de cadavres de petits animaux). Dégâts : 1d6 au contact. On peut y découper un trou avec des pinces isolantes spéciales. À l'intérieur de la base, tous les bâti-

ments sont des préfabriqués plutôt délabrés, à l'exception des bungalows plus récents.

- **Les miradors** : Chaque mirador est haut de 8 m et abrite un garde. Si un personnage rate son jet de Discrétion, il a 60 % de se faire repérer de jour, et seulement 40 % de nuit. Porter des tenues noires comme celles des soldats permet aux agents de circuler à leur guise... tant qu'ils ne parlent pas.
- **Le poste de garde** : Trois gardes, dont un dehors en permanence. À l'intérieur, des uniformes, des armes et les clés de tous les bâtiments.
- **Le hangar** : Il abrite un petit monomoteur prêt à décoller, deux gros camions 4x4, deux jeeps et des fûts de carburant.
- **La piste** : Un gros hélico-grue Sikorsky (jet d'Idée : il a pu servir à lâcher l'avion du détective pour simuler un crash) et un hélicoptère plus petit.
- **Les dortoirs** : C'est là que vivent les hommes de main de MindTech (45 au total, dont 15 gardes et 30 ouvriers). Ils partagent des chambres à deux ou trois.
- **Le laboratoire** : Il contient du matériel de pointe et des bureaux. Fermé la nuit.
- **Les bungalows** : Les fenêtres ont des barreaux et les portes sont blindées.

Les trois scientifiques de Vulcan sont détenus dans les bungalows 1, 3 et 5. Ils y restent enfermés de 20 h à 7 h du matin. Le reste du temps, ils sont en permanence escortés par des gardes. Les autres résidents sont :
— au bungalow 2 : le responsable MindTech Mark Border, le médium Erich Malmo ;
— au bungalow 4 : le physicien Randall Scott, le médium Andy Petersen ;
— au bungalow 6 : le biochimiste Alexandra Lyons, le médium Tania Vargas.
Aucun de ces personnages n'est armé.

LES PNJ

Pour BaSIC/Énigma

▶ *Bandits*

FOR	14	INT	11
CON	15	POU	11
TAI	12	DEX	14
APP	10	PV	14

Bonus aux dommages : +1d3
Armes : Couteau 50 %, Bagarre 70 %, Fusil cal.30 50 % (dommages 2d6, portée 50 m, 6 balles).
Compétences : Conduire 70 %.
Ils parlent toungouze et un peu de russe.

▶ *Gardes de MindTech*

FOR	12	INT	12
CON	12	POU	8
TAI	13	DEX	12
APP	10	PV	12

Bonus aux dommages : +1d3
Armes : Bagarre 30 %, Matraque électrique 40 % (dommages 1d3 + jet sous la CON x4. S'il est raté, la cible est hors de combat pour 1d6 rounds), Uzi 30 %, (dommages 1d10, portée 50 m, 30 balles, 2 coups/round ou rafale).
Compétences : Vigilance 30 %.
Ils parlent russe et anglais.

L'excavation

La base est bâtie autour d'un gigantesque chantier. De nombreux engins travaillent à dégager une immense et mystérieuse structure artificielle, d'origine clairement extraterrestre. Une dizaine d'escaliers métalliques (type escalier de secours) descendent au fond de l'excavation, ainsi que trois monte-charge de 5x5 m. Des armatures métalliques soutiennent tout un appareillage scientifique.
La structure artificielle est enterrée à plus de 40 m de profondeur. On peut l'observer depuis des passerelles située à un mètre de sa surface. Elle est lisse, sa paroi est arrondie, et faite d'une matière translucide, légèrement lumineuse, colorée de taches qui bougent lentement. Toute personne qui la touche ressent une vive décharge électrique (perte d'1d3PV).
Un jet de Sciences pures (examen géologique) indique que cette structure doit être enterrée ici depuis au moins 8000 ans.

Les prisonniers

L'équipe de Vulcan, au courant de l'existence de la base, devait enquêter sur elle. Ses membres ont été capturés par les hommes de MindTech. Hans Dortmund et Steven Sienkenwicz sont bouclés presque toute la journée dans leurs bungalows. Ils sont surtout gardés en vie pour faire pression sur Martina Baudio.
Cette dernière reste dans son bungalow le jour et passe une partie importante de ses nuits à se concentrer sur la Machine, depuis une plate-forme située au centre de l'excavation, pour entrer en communication avec elle, en relais avec les autres médium de MindTech.
Maria est passionnée par l'expérience et s'y prête volontiers, bien qu'elle n'ait aucune sympathie pour MindTech. Elle est le premier médium ayant vraiment réussi à communiquer avec la conscience qui habite la Machine, et cette dernière s'est prise « d'amitié » pour elle.
Grâce à Maria, la Machine est maintenant totalement réveillée, après une léthargie de plus de 12 000 ans. Échouée sur Terre suite à une avarie, elle s'est réparée et a reconstitué ses réserves d'énergie. Plus rien ne la retient, si ce n'est sa « relation » avec Maria.

La fuite

Si les agents parviennent à retrouver les trois scientifiques de Vulcan, il est probable qu'ils seront repérés avant leur départ de la base. Une fusillade s'ensuit, au cours de laquelle Martina Baudio est gravement blessée.
Aussitôt, une sphère de lumière surgit de la Machine, foudroyant les gardes qui tiraient sur les fugitifs. Cela leur laisse quelques minutes de répit. Martina perd son sang et va bientôt mourir. D'autres gardes affluent, bloquant les issues. C'est alors que la terre se met à vibrer. La lumière en provenance de la Machine devient aveuglante. La médium parvient à balbutier : « elle s'en va... il faut partir très vite », avant de rendre l'âme.
Dans cinq minutes, un véritable cataclysme va dévaster la base et ses environs tandis que la Machine décolle. Le meilleur moyen de fuir est de prendre l'un des hélicos ou l'avion. Hans Dortmund sait piloter les hélicoptères. Il faut pour cela combattre Mark Border et plusieurs gardes, qui ont eu la même idée. Le décollage a lieu in extremis, au moment où la Machine sort de terre, découvrant ses dimensions véritables. C'est une gigantesque lentille, large de plusieurs kilomètres, qui s'arrache du sol, entraînant hommes, machines, arbres et bâtiments. Si les agents fuient en camion ou en jeep, le conducteur a droit à quatre jets de Conduire automobile. S'il les réussit tous, le véhicule sort de la zone juste à temps. Avec trois réussites, le véhicule est projeté en l'air par le souffle du décollage (perte d'1d3PV par passager). Avec seulement deux réussites, le véhicule tombe de 15 m, au milieu des débris de la route (perte de 3d4PV par passager). Enfin, avec zéro ou une réussite, chaque personnage a droit à un jet de Chance. S'il le rate, c'est la mort. S'il le réussit, il sera retrouvé vivant par les secours, avec 1d3PV restants.
Le départ de la Machine est visible à des centaines de kilomètres à la ronde. Des secours arrivent à la base une heure plus tard. L'explication officielle sera l'explosion d'une poche de gaz dans une carrière à ciel ouvert. MindTech, discréditée auprès du gouvernement russe, quittera Kirensk dans les semaines qui suivent.

Le secret de la Toungouska

Ces informations se trouvent dispersées entre le labo et le bureau de Mark Border. Arrangez-vous pour que les PJ en récupèrent au moins une partie. L'engin extraterrestre a une forme lenticulaire, un diamètre estimé de 8 km, et une hauteur de 5 ou 600 m à son point le plus épais. Son âge est estimé à 12 000 ans.
Il s'agit sans doute d'un engin spatial échoué.
En quarante ans de recherches, les Soviétiques n'ont pratiquement rien appris sur cet objet, qu'ils ont surnommé « la Machine ». Ils ne sont pas parvenus à y pénétrer, ni même à l'ouvrir où à l'entamer.
La Machine semble douée de défenses réactives, faisant échouer toute tentative d'agression envers elle. C'est ce qui fait supposer qu'elle serait à l'origine de l'explosion de 1908. Elle aurait détecté une météorite (ou autre chose) se dirigeant vers elle et l'aurait fait exploser à distance, par un procédé inconnu.
Par ailleurs, elle est à l'origine de perturbations magnétiques et radio dans un rayon de 100 km environ.
MindTech, grâce à ses appuis au sein du nouveau pouvoir russe, a pris le relais des Soviétiques avec une approche nouvelle : utiliser des médiums. En quelques mois, ceux-ci sont parvenus à « réveiller » une conscience au sein de la Machine. Ils ignorent s'il s'agit d'un ou plusieurs êtres vivant dans cette structure, ou de la Machine elle-même.
La Machine tente de communiquer par l'intermédiaire des phénomènes lumineux nocturnes aperçus au-dessus de la base. Son langage n'a pas encore été décrypté.

Paul Martin
Illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

EARTHDAWN

MOYEN

Le long sommeil



Ce scénario d'exploration conviendra à un groupe de 4 ou 5 donneurs-de-noms de cercle 4 à 6. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.



Il exploite certains éléments décrits dans le supplément « Earthdawn Survival Guide », qui peut donc s'avérer utile, même s'il est loin d'être indispensable.
Les mentions « p. XX » renvoient à la version française des règles d'« Earthdawn ».

La légende de Jiltero

En cette période charnière de l'histoire moderne de Barsaive, on continue de découvrir chaque jour de nouveaux kaers. Beaucoup, hélas, se révèlent inoccupés, leurs hôtes ayant été massacrés par les abominations issues du Châtiment. Certains, en revanche, renferment encore des survivants qui ignorent que le terrible fléau magique s'est enfin achevé. C'est le cas de kaer Nalen, récemment découvert par des nains de Throal dans l'ouest de Barsaive, entre Jerris et la jungle de Liaj. À peine ses occupants furent-ils informés de la nouvelle situation de leur province qu'ils manifestèrent leur inquiétude concernant une citadelle aussi ancienne que leur propre kaer. Le sort d'un sorcier dénommé Jiltero, son fondateur, les préoccupait particulièrement.

Peu avant le Châtiment, Jiltero était un puissant sorcier, originaire du même village que les ancêtres des occupants de kaer Nalen. Sa vive intelligence et sa remarquable maîtrise des arts mystiques lui permirent de s'intégrer rapidement aux dignitaires de l'empire théran de l'époque, qui venait d'annexer Barsaive. Jiltero finit même par obtenir un poste de gouverneur de cette région occidentale. En rejoignant l'empire, le sorcier savait qu'il pourrait préserver les intérêts de ses proches, ce qu'il fit dans la mesure du possible.

Jiltero vivait dans une forteresse théranne, avec quelques cinq cents soldats et une centaine de responsables, dont certains élémentalistes de haut niveau. Quand la menace du Châtiment devint imminente, le sorcier prit des mesures pour se préparer à l'affronter. Il envoya quelques hommes de confiance (des Thérans relativement « ouverts ») pour aider ses amis barsaiviens à construire un kaer suffisamment efficace pour résister au terrible fléau qui devait s'abattre sur le monde. De son côté, avec l'aide de ses élémentalistes, Jiltero fit ériger une citadelle enchantée.

Sagace et intuitif, le sorcier se doutait que la catastrophe magique risquait de durer très longtemps. Il décida donc de se plonger dans un état de stase magique pour se préserver jusqu'à un éventuel combat contre les Horreurs. Avant de sombrer dans le sommeil, il transmit à ses compagnons la consigne de le réveiller en cas de puissante attaque magique.

Ils n'en eurent pas le temps. Attirées par la magie dégagée par la citadelle enchantée, de monstrueuses Horreurs s'acharnèrent à l'infiltrer, et surprirent ses occupants par la vitesse et la sauvagerie de leur assaut. Tous furent massacrés, sauf Jiltero, que les Horreurs ne parvinrent pas à tuer, car il était protégé par une aura magique impénétrable. Mais si elles ne la brisèrent pas, elles réussirent à l'infecter. À son réveil, Jiltero était condamné à être transformé par l'essence contaminée du cocon magique.

Heureusement pour lui, le sorcier avait été prévoyant. Redoutant la puissance des créatures qui risquaient d'assiéger sa forteresse, il avait pris la précaution d'enfermer peu avant son long sommeil une partie de son âme dans une gemme magique. De cette manière, si jamais son corps devait être possédé par une créature maléfique, il lui resterait une parcelle de raison emprisonnée ailleurs. Cela lui laissait un espoir de reprendre un jour le contrôle de son âme, pour peu que la gemme soit amenée à proximité de son corps. En la retrouvant, le sorcier récupérerait l'intégralité de ses moyens, du moins l'espérait-il. Et s'il n'avait pas été possédé, il lui suffirait alors de retrouver cette gemme après son réveil pour recouvrer l'intégralité de ses facultés spirituelles. Indestructible, la gemme pourrait éventuellement être localisée par une quête astrale, si les amis à qui il l'avait confiée, ou leurs descendants, n'étaient plus en mesure de la lui rapporter. Et ces amis étaient, bien entendu, les habitants de kaer Nalen.

Le sorcier était resté vague en remettant la gemme à ses amis. Il leur précisa simplement qu'il allait se mettre en stase, et que s'il ne se réveillait pas, il suffirait d'approcher cette gemme de son corps pour le ranimer.

Cinq siècles après ces événements, l'ironie du sort a voulu que le kaer, construit par les villageois et les Thérans dépêchés par le sorcier, ait résisté au Châtiment, alors que la citadelle, théoriquement plus résistante, ait été annihilée. Toutefois, le geste et la générosité du sorcier ne furent pas oubliés par les occupants du kaer et leurs descendants, qui perpétuèrent sa mémoire et sa légende.

Après quelques recherches, les occupants de kaer Nalen ont déduit que la citadelle de Jiltero se situait en pleine jungle de Liaj, une région peu explorée et redoutée de tous.

Retrouver et réveiller le sorcier légendaire n'intéresse pas que les descendants de ses anciens amis. Les nains de Throal seraient fort intéressés à l'idée de rallier dans leur camp un ancien dignitaire théran, sorcier de surcroît, qui pourrait leur révéler quelques informations fondamentales dans la lutte qui les oppose à l'empire. Et c'est là que les PJ entrent en scène...

Introduction

En ce 11[e] mois de l'année 1507 TH, la température s'est nettement rafraîchie, et tourne désormais aux alentours de 7° C. Leurs dernières aventures ont mené les PJ vers les dangereuses régions occi-

dentales de Barsaive. Dangereuses, car proches des terres impériales de Théra, elles subissent de la part de l'empire des assauts plus fréquents que les territoires de l'est. De plus, la proximité de la Désolation et de ses cendres toxiques entraîne une contamination de nombre de créatures autochtones. Enfin, la concentration des Horreurs est plus forte dans l'ouest que n'importe où ailleurs dans la province. Avant de commencer, rappelez ces quelques faits aux joueurs.

Ce soir-là, les PJ se sont arrêtés dans la ville de Jerris, proche des jungles de Liaj (ou dans n'importe quel petit village de votre cru). Tandis qu'ils racontent leurs dernières aventures à des villageois ébahis, un petit groupe de donneurs-de-noms s'avance vers eux. Il est constitué de paysans orks et humains (les occupants du kaer), et d'un nain de Throal, très digne, comme il se doit.

Les paysans exposent d'abord leur requête aux PJ. Reprenez les éléments mentionnés ci-dessus, du point de vue des occupants du kaer qui, bien sûr, ne savent pas ce qu'il est advenu de la citadelle. Ajoutez-y les arguments du nain, un certain Gromm, qui précise que cette mission n'est pas seulement destinée à sauver un homme qui le mérite, mais qu'elle pourra aussi aider la province de Barsaive dans sa terrible lutte contre l'empire. Et puis, il y a de l'argent à gagner : 1000 pièces d'argent en tout, propose Gromm. Marchand dans l'âme, le nain ajoute que l'on peut trouver dans cette jungle de la soie de gigantesques toiles d'araignée. S'ils peuvent en récupérer, ils la revendront cher. Lui-même est acheteur, précise-t-il. Laissez les PJ faire leurs préparatifs (ils disposent d'une avance de 200 pièces d'argent), puis, en route !

Une jungle moite et mal fréquentée

Avant leur départ, Gromm leur remet la gemme de Jiltero, et indique quelques faits de base aux aventuriers. Située dans un vaste bassin entre les monts Delaris et les monts Tylon, loin de toute route fluviale ou commerciale, la jungle de Liaj est beaucoup moins fréquentée que celle de Servos. Peu de donneurs-de-noms osent s'y aventurer. Elle traîne la réputation d'être hantée par des esprits maléfiques, d'abriter la féroce tribu des Dompteurs, d'être le lieu de chasse privilégié du dragon Usun, et bien d'autres choses encore...

Le nain ajoute que les autochtones connaissent vraisemblablement l'emplacement de la citadelle, et que ce serait un moyen d'accélérer leurs recherches. Les PJ peuvent employer deux méthodes : soit ratisser méthodiquement la jungle (ce sera long et risqué) ; soit chercher les Dompteurs et se faire révéler l'emplacement de la citadelle d'une manière ou d'une autre (elle se trouve au niveau de la lettre « u » de la mention « Jungles de Liaj », dans la carte d'*Earthdawn*).

Les menaces de la jungle

L'approvisionnement en eau et en nourriture ne pose aucun problème (on trouve des fruits, des noix et des champignons comestibles à profusion, de même que des cerfs et des sangliers). La végétation, si elle est dense et impressionnante, avec ses arbres géants dont certains culminent à 100 mètres de hauteur, est loin d'être impraticable, en raison de l'absence de sous-bois. En revanche, d'autres aspects de la jungle se révèlent nettement moins paradisiaques. Lors de leur première nuit passée à l'extérieur, essayez d'inquiéter les PJ. Décrivez des cris étouffés, des rugissements, des sons stridents poussés par des créatures inconnues... Allez plus loin, la nuit suivante, en leur signalant que d'immenses yeux lumineux les observent, puis disparaissent subitement. Évoquez des flammes de couleur verte entourant leur campement durant quelques secondes, et d'autres manifestations « surnaturelles ». Le plus étonnant pour les aventuriers réside dans le fait qu'une éventuelle recherche astrale ne révèle rien. En fait, il s'agit des sylphelins (voir plus loin) qui entretiennent la légende des esprits de la jungle dans l'espoir de faire fuir les intrus. Une fois que les PJ auront appris l'origine de ces manifestations, ils ne seront plus importunés.

Quotidiennement, les PJ seront victimes d'au moins un incident. Laissez-leur une chance de les éviter s'ils réfléchissent un minimum. Vous pouvez vous inspirer de la liste qui suit :

- Traversée d'une région très densément boisée. De gigantesques lianes pendent de tous côtés. L'une d'entre elles est en fait un énorme serpent (voir p. 319), qui se laisse choir sur l'un des PJ.
- Les PJ passent à proximité d'une nuée de mouches hautement venimeuses (poison de type Dommages ; Niveau 6, voir p. 212). Soit ils réagissent vite, en recouvrant de tissu leur peau à nu le temps de traverser cette zone, soit ils subissent une ou plusieurs piqûres.
- Approche d'un groupe de six oiseaux chakta mâles peu farouches (p. 315). Ils veulent simplement s'emparer d'un objet brillant (bijou, pièce d'argent ou arme), qui leur servira à attirer une femelle. Les PJ risquent d'interpréter cette attitude comme une attaque.
- Traversée de marécages infestés d'alligators (voir p. 319).
- Attaque d'un animal blessé ou traqué : gorille, jaguar, ours, singe... (voir p. 319).
- Sables mouvants (voir le chapitre sur les pièges p. 213). Seuil de détection 9, Initiative 17/1d20+1d10, Effet : enfoncement de 1 m/tour. Pour s'en extirper, il faut attraper une corde (ou équivalent) et réussir un test de force contre 8 (+2 par tour supplémentaire).

Les sylphelins

Le troisième jour de leur périple à travers la jungle, les PJ traversent ce qui leur semble, au premier abord, être un étonnant village inoccupé. Dans les immenses troncs d'arbres qui les entourent, en effet, des cavités ont été creusées, puis transformées en abris sommaires. Une sorte de lierre grimpant, semé d'une profusion de fleurs jaunes et oranges, les recouvre. Leur taille réduite laisse supposer que leurs occupants sont petits. En levant les yeux, les PJ aperçoivent des huttes, fixées par des lianes à la cime des arbres, dissimulées par leurs larges feuilles. Plus ils progressent dans ce village fantôme, plus les PJ ont le sentiment d'être observés. Puis, soudain, un groupe de sylphelins surgit du feuillage et s'approche à tire-d'aile des PJ. Au nombre de huit, ils paraissent désarmés. Leurs ailes exhibent exactement les mêmes couleurs que les fleurs des lierres qui recouvrent les abris. La suite des événements dépend de la réaction des PJ.

S'ils se montrent patients et confiants, les sylphelins commencent par leur demander qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils font dans la jungle. Si les PJ continuent à réagir positivement, en répondant calmement à leurs questions sans afficher le moindre signe d'hostilité, les sylphelins manifestent progressivement une sympathie dont les PJ pourront tirer profit. Les petites créatures ailées ont pu juger les intrus, et considèrent qu'ils ne présentent finalement pas une menace.

Si les PJ rechignent à s'exécuter, s'ils se montrent menaçants ou esquissent le moindre signe d'hostilité (dégainer une arme, la pointer sur un des sylphelins, etc.), ils reçoivent immédiatement une salve de flèches empoisonnées. Les jolies fleurs jaunes et oranges cachaient un petit groupe de dix archers. À partir de la deuxième salve, ils tirent des flèches de feu (voir le talent de ce nom p. 107). Les huit individus les plus proches des PJ sortent une dague et attaquent les PJ au corps à corps, leur objectif étant essentiellement de les harceler tandis que leurs congénères s'appliquent à les cribler de flèches. Si un sylphelin subit une blessure grave, il lance sa dague sur son agresseur avant de s'envoler pour se dissimuler dans le feuillage.

Si les PJ s'enfuient, leur départ est salué par deux salves de dix flèches de feu supplémentaires. Mais ils ne seront pas poursuivis par les sylphelins qui, s'ils sont braves, préfèrent tout de même éviter le corps à corps.

Si les PJ parviennent à les amadouer, ils leur offrent à boire dans les fameuses coupes de l'amitié sylphelines. Ils invitent ensuite les PJ à passer la nuit dans les arbres avec eux, réclamant qu'on leur conte des histoires héroïques. De leur côté, ils racontent leurs derniers exploits de chasse (ils ont récemment tué un énorme gorille).

Si les PJ pensent à les questionner, les sylphelins leur fournissent quelques tuyaux utiles. Ils révèlent qu'ils sont à l'origine des rumeurs concernant les esprits maléfiques de la jungle. Les manifestations nocturnes dont les PJ ont été témoins ont pour objet d'entretenir ces légendes et d'effrayer si possible les étrangers. Les sylphelins espèrent ainsi protéger leur domaine le plus possible des intrusions extérieures. Leur méthode combine magie, illusion... « et d'autres trucs personnels », ajoutent-ils en riant.

Les sylphelins ignorent l'emplacement de la citadelle. Mais si les PJ leur demandent des informations concernant les Dompteurs, les lutins ailés leur apprennent que cette tribu vit en parfaite symbiose avec son environnement, rejetant toute forme de civilisation. Les Dompteurs ne portent ni armes, ni vêtements, et leur nom provient de leur extraordinaire capacité à apprivoiser les animaux les plus sauvages. Le meilleur moyen de ▷

s'attirer leur confiance consiste à respecter leurs traditions, voire à les imiter. C'est d'ailleurs une règle générale avec les autochtones de la jungle, précisent les sylphelins, Leur camp est situé en plein cœur de la jungle, près d'un lac en amont de la rivière du Dragon.
Si les PJ ne pensent pas à demander des renseignements sur la tribu qu'ils recherchent, les sylphelins ne les leur communiqueront pas.

Les toiles du sud

Si les PJ, pour une raison ou une autre (méthode de ratissage, volonté de trouver des toiles d'araignées, fuite) se retrouvent dans la moitié sud de la jungle, ils finissent par traverser une zone particulièrement impressionnante. De monstrueuses toiles d'araignées étirent leurs fils de soie entre les troncs des arbres géants. De nombreuses créatures s'y sont laissées piéger. Leurs carcasses, vidées de leurs fluides vitaux, décorent ces étranges «œuvres d'art». Le plus souvent, il s'agit d'animaux (sangliers, cerfs, et même lions) mais, au gré de leur progression, les PJ découvrent aussi les cadavres de quelques malheureux donneurs-de-noms. Espérons que leurs dépouilles ne viendront pas s'ajouter à ces macabres ornements...
Laissez les PJ agir comme ils le souhaitent. S'ils ne touchent pas les toiles, ils ne seront pas importunés. S'ils essayent d'en récupérer la soie, ils vont avoir une surprise désagréable. Les créatures qui les ont tissées ne sont pas des araignées géantes ordinaires... mais des Horreurs, et plus précisément des Jehutras! Ces créatures attaquent automatiquement à partir du moment où elles ont détecté une vibration sur leurs toiles. S'ils arrivent à en tuer une, les autres fuient pour quelques minutes. En se dépêchant, les PJ pourront récupérer une petite bobine de fil (c'est tout ce qu'ils parviennent à recueillir sur ces toiles collantes et sales).

Les Dompteurs

Quand les personnages arrivent à proximité du camp des Dompteurs, décrivez-leur une rangée de superbes et gigantesques roses multicolores (mauves, blanches, jaunes et même bleues), dégageant des parfums subtils et enivrants. En fait de roses, il s'agit en réalité de plantes carnivores enchantées, dont le parfum possède des propriétés hallucinogènes. Ceux qui le reniflent croient voir d'inoffensives roses, jusqu'à ce qu'ils passent à proximité de ces fleurs... et soient attaqués! Si les PJ ne prennent pas de précautions particulières ou pire, s'ils veulent sentir de plus près ce doux parfum, ils se font sauvagement mordre par une plante carnivore. La mobilité relative de leur tige permet aux plantes d'attaquer ceux qui passent à leur proximité, mais elles ne peuvent pas se déplacer. Une fois les PJ prévenus (après la première attaque), un simple coup d'épée suffit à les tuer.
Cet obstacle surmonté, les PJ ont enfin le loisir d'observer de loin les Dompteurs, à condition de se montrer discrets. Entièrement nus, ces hommes et ces orks vivent sans armes et sans vêtements... sans aucun apparat rappelant la civilisation des donneurs-de-noms, en fait. Beaucoup sont accompagnés en permanence de tigres ou de lions, avec lesquels ils semblent communiquer dans une harmonie qui surprendra même les éventuels Maîtres des animaux.
Si les PJ se sont renseignés à leur sujet auprès des sylphelins, ils penseront peut-être à imiter le style de vie des Dompteurs, en quittant leurs vêtements et leurs armes (qu'ils peuvent dissimuler quelque part pour les récupérer ultérieurement). En se présentant ainsi devant les Dompteurs, les personnages ont toutes les chances de s'attirer leur sympathie. Mais, comme le veut leur coutume, avant de véritablement les accepter, les Dompteurs demandent aux PJ de passer le test de l'œil du dragon. Chaque jour, ces indigènes doivent échapper à la chasse du plus grand prédateur de la jungle : Usun, le dragon. C'est pourquoi avant d'accorder leur confiance aux étrangers, les Dompteurs exigent qu'ils se soumettent au même danger. Les PJ se retrouvent donc nus, en plein territoire de chasse d'Usun, à l'heure de son déjeuner. Ils doivent échapper au regard du grand reptile ailé. Demandez aux joueurs de décrire la méthode de dissimulation de leur personnage, avec ou sans utilisation de talents ou de compétences appropriées. En fonction de leur description, fixez pour chacun d'eux un seuil de difficulté variant de 20 (très mauvaise méthode) à 30 (excellente méthode de camouflage). Durant un instant, les PJ doivent comprendre ce que ressent le petit lapin qui cherche à échapper au loup!



Puis effectuez le test d'observation du dragon. Sa perception est de niveau 19, ce qui signifie qu'il faut lancer 1d20+2d6. Cela peut sembler terrible, mais le danger fait partie de la vie quotidienne de nos héros. Ainsi, si le test atteint le seuil de difficulté du camouflage de l'un PJ, celui-ci se fait repérer par le dragon. C'en est fini de lui. En fonction de votre humeur, vous pouvez vous montrer généreux avec l'utilisation possible du karma, et surtout, limiter la perte à un seul PJ. Si les joueurs réclament les attributs d'Usun pour le combattre, reprenez les caractéristiques du dragon ordinaire, p. 299. Normalement, ils sont perdus!
Si les PJ passent ce test, ils gagnent la confiance des Dompteurs, qui voudront alors les initier à leur philosophie. En gros, elle consiste à vivre chaque jour comme s'il s'agissait du dernier. Les Dompteurs leur fournissent aussi les renseignements recherchés, et notamment l'emplacement exact de la citadelle.
Si la rencontre avec les Dompteurs tourne mal, sachez que les Dompteurs ne se battent qu'à mains nues, mais ils sont une quinzaine, et surtout, ils sont accompagnés de dix tigres féroces (voir la désormais célèbre p. 319).

Les ruines, enfin !

Tôt ou tard, les PJ finissent par atteindre la fameuse citadelle, située près d'une cascade où se mêlent le grondement d'une impressionnante chute d'eau et le coassement des innombrables crapauds qui peuplent la région. La citadelle n'est plus qu'un amas de ruines, envahies par une végétation luxuriante. Il paraît difficile d'imaginer qu'une fière bâtisse ait pu se dresser là où ne subsistent que quelques gravats... Laissez les PJ déambuler au milieu des décombres et, quand ils commencent à les fouiller (test éventuel de Perception de seuil 7), décrivez-leur un escalier qui s'enfonce sous terre. Logiquement, les PJ devraient l'emprunter. Il mène à une crypte où repose le sorcier. Plus ils s'enfoncent sous terre, plus l'air que respirent les personnages devient rare et vicié. Comme il fait noir, les PJ (s'ils ne bénéficient pas de vision thermographique) devront s'éclairer s'ils veulent voir où ils avancent. S'ils utilisent une torche, précisez-leur qu'au fur et à mesure de leur descente, la flamme augmente de volume et prend une couleur tirant sur le bleu. Après un bon quart d'heure, les PJ atteignent une porte close. Un simple test de Crochetage de seuil 8 suffit à l'ouvrir. Mais le problème provient du gaz inflammable qui se trouve à l'intérieur de la pièce sur laquelle elle s'ouvre. Si les PJ ont toujours leur torche allumée, ils déclenchent une explosion dès l'ouverture de la porte, et subissent des dégâts de niveau 16/1d20+1d8. S'ils s'éclairent par des moyens magiques (cristaux, sorts), ils ne courent aucun risque.

La pièce en question est le sanctuaire où repose le sorcier Jiltero... depuis cinq cents ans ! Allongé sur un autel en pierre, entouré d'un halo lumineux orange, le sorcier semble paisiblement endormi. En posant la gemme sur le halo (que rien ne peut traverser), les PJ le tirent de son trop long sommeil.

Le réveil du sorcier

Le halo magique se résorbe tandis que le sorcier se lève et observe ses sauveteurs, figé durant quelques instants. Mais les terribles effets de la contamination par les Horreurs ne tardent, hélas, pas à se manifester : ses yeux deviennent rouges, du sang se met à couler de ses orbites, des pustules recouvrent son corps, ses dents pourrissent et tombent. Enfin, des tentacules se mettent à pousser sur tout son corps.
Le sorcier mutant attaque alors les PJ. Mais s'ils se montrent attentifs, ils peuvent constater que leur adversaire ne cherche pas à les achever quand il en a l'occasion. La parcelle de conscience que les PJ viennent de lui rendre lutte en effet pour reprendre le dessus. Donnez-leur quelques indices : chaque fois que l'un des PJ est blessé jusqu'à atteindre son seuil d'inconscience, Jiltero ne l'attaque plus, alors qu'il pourrait l'achever. De même, en certaines occasions (à vous de décider), il cesse d'attaquer, puis fixe un PJ dans les yeux... Il ne reprend ses attaques que le tour suivant.
Même si ce n'est pas facile (rares sont les joueurs prêts à interrompre un combat dangereux dans lequel sont engagés leurs personnages !), c'est avec les simples petits indices fournis ci-dessus que les PJ peuvent espérer trouver le moyen de rendre sa raison au sorcier. Il faut pour cela cesser de l'attaquer et lui parler calmement. Le sorcier reprend partiellement ses esprits, sinon son aspect, et remercie ses sauveteurs tout en s'excusant.

Conclusion

Si les PJ parviennent à ramener Jiltero vivant à Gromm, ils viennent de doter Throal d'une source de renseignements inestimable, qui sera abondamment exploitée lors des futures confrontations avec l'empire théran. Après quelques mois, Jiltero aura récupéré son enveloppe charnelle originelle. Les anciens occupants du kaer, pour leur part, se montrent extrêmement reconnaissants envers les PJ. Ils leur proposent de les accueillir quand ils le voudront chez eux et jurent de les aider chaque fois qu'ils traverseront les régions occidentales de Barsaive. Ils veilleront, de même, à répandre la renommée des héros dans cette région de la province.
Les PJ, pour leurs exploits, gagnent 3000 points de Légende ainsi que les 800 pièces d'argent promises. S'ils ont ramené une bobine de toile de Jehutra, ils touchent 1000 pièces d'argent supplémentaires. Si les PJ ont dû tuer le sorcier mutant, leur succès est nettement moins éclatant. Ils ne reçoivent qu'une reconnaissance de principe, leurs commanditaires comprenant malgré tout les causes de leur échec. Les PJ ne gagnent que 2000 points de Légende, et aucune pièce d'argent (celles dépensées au début du scénario ne sont toutefois pas réclamées).

Léonidas Vesperini
illustration : Bernard Bittler



ES PNJ

Pour Earthdawn

▶ Les sylphelins (archers du 4e cercle)

Dextérité (20) : 8/2d6
Force (7) : 4/1d6
Endurance (13) : 6/1d10
Perception (16) : 7/1d12
Volonté (14) : 6/1d10
Charisme (15) : 6/1d10

Talents
Armes de trait (3) : 11/1d10+1d8, Armes de jet (2) : 10/1d10+1d6, Armes de mêlée (1) : 9/1d8+1d6, Esquive (3) : 11/1d10+1d8, Flèche de direction (2) : 9/1d8+1d6, Flèche de feu (1) : 10/1d10+1d6, Rituel karmique (1).

Compétences
Connaissance des sylphelins (2) : 9/1d8+1d6, Sculpture sur bois (1) : 6/1d10, Histoire de Liaj (2) : 9/1d8+1d6.

Déplacement : Course 57, Combat 29, Vol 120/60.
Initiative : 2d6 dés.
Combat : Défense magique 9, Défense physique 12, Défense sociale 8, Protection mystique 2, Protection physique 3.
Dommages : Points de vie 35, Blessure grave 9, Seuil d'inconscience 27, Dés de récupération 1d10, Jets de récupération 2.
Équipement : Armure de cuir, arc sylphelin, carquois avec 20 flèches, javelot sylphelin, dague.

▶ Les Jehutras

Les caractéristiques de ces Horreurs sont fournies p. 312.
Une main ou un objet qui touche la toile est instantanément collé avec une force de niveau 12 (seuil de difficulté à surmonter pour se dégager).

▶ Plante carnivore

Initiative 8/2d6, dégâts 9/1d8+1d6.

▶ Les Dompteurs

Reprenez les caractéristiques du Maître des animaux ork (p. 83), mais sans aucun équipement, et donc avec une protection physique nulle.

▶ Jiltero, le sorcier mutant

Ses attributs actuels ont été altérés par la magie des Horreurs. Il est devenu beaucoup plus physique que mystique. Mais si les PJ réussissent à lui faire recouvrer la raison, il récupérera, petit à petit, ses incroyables facultés magiques. Ses attributs Volonté et Charisme augmenteront progressivement (et considérablement !) et tous ses talents lui reviendront.

Dextérité (25) : 10/1d10+1d6
Force (36) : 13/1d12+1d10
Endurance (28) : 11/1d10+1d8
Perception (27) : 10/1d10+1d6
Volonté (16) : 7/1d12
Charisme (12) : 5/1d8

Déplacement : Course 150, Combat 75.
Initiative : 1d10+1d6 dés.
Nombre d'attaques : 4.
Attaque : 10/1d10+1d6 (dégâts 13/1d12+1d10).
Combat : Défense magique 13, Défense physique 13, Défense sociale 7, Protection mystique 2, Protection physique 8.
Dommages : Points de vie 55, Blessure grave 16, Seuil d'inconscience 48, Dés de récupération 1d10+1d8, Jets de récupération 5.
Karma : Dés 1d10, Points 10.
Équipement : robes élimées et quatre énormes tentacules.



Un scénario Casus Belli pour

MOYEN

JRTM



Le maître chanteur

Cette aventure est conçue pour un groupe d'aventuriers de niveau 5 à 8, des joueurs pondérés et raisonnables, et un meneur de jeu assez expérimenté. Il serait bon qu'un animiste fasse partie du groupe (des soins seront nécessaires...). Sans être rédhibitoire, la présence d'un elfe n'est pas conseillée.

Mise en place

Ce scénario se déroule dans plusieurs régions d'Eriador: dans les monts Brumeux, autour de Rivendell et dans une zone de votre choix, peuplée d'êtres humains ayant un gouvernement de type féodal.

Selon l'époque à laquelle vous choisirez de situer l'aventure, ce peut être le Rhudaur, l'Arthedain, le Cardolan (avant 1975 du Troisième Âge), ou une contrée d'Eriador où vivent quelques communautés humaines ayant échappé (ou survécu) à la domination du roi-sorcier d'Angmar.

Logiquement, ce scénario devrait se passer si possible à partir de l'an 2600 du Troisième Âge. En effet, le départ de Celebrían de l'autre côté de la mer (sa mort, en termes moins choisis) a lieu en 2510, et les péripéties de cette aventure se déroulent au moins un siècle après cette date.

Mais vous pouvez facilement situer l'aventure à une autre époque du Troisième Âge. Dans ce cas, il vous faudra effectuer un petit travail d'adaptation, en gardant la même intrigue mais en changeant les noms des protagonistes (et encore! Uniquement si vous avez des puristes tolkienniens à votre table). Après tout, d'autres puissants seigneurs elfes résident en Rivendell, et ont sûrement perdu une mère, une épouse ou une sœur lors d'une incursion orque dans les monts Brumeux.

L'idéal serait qu'aucun personnage ne soit connu à Rivendell. Si l'un des aventuriers a ses entrées privées dans la demeure d'Elrond, l'obstacle principal du scénario sera levé! Il lui suffira de parler et il sera écouté... Bien sûr, il peut être en froid avec les elfes après une altercation avec le seigneur Elrond, mais il vaut mieux ne pas abuser de ce genre de ficelle.

L'histoire d'Aelin Annatael

Aelin Annatael est une elfe noldo, née au Premier Âge des Terres du Milieu. Comme tous les Noldor, elle est marquée par la malédiction de Mandos. Venue à Mithlond (les Havres Gris) après la chute de Nargothrond, c'était une grande amie de Finduilas, la fille d'Orodreth, le roi de Nargothrond. Au Troisième Âge, elle rejoignit la cour d'Elrond et s'établit à Imladris (Rivendell pour les humains). Elle était un peu la rivale de Celebrían dans le cœur d'Elrond, avant que celui-ci ne choisisse d'épouser la fille de Galadriel et de Celeborn. De notoriété publique, Celebrían et Aelin ne s'aimaient pas, mais sans pour cela se montrer haineuses l'une envers l'autre. Aelin accompagnait Celebrían en Lórien lors de la tragique embuscade où l'épouse d'Elrond fut capturée en 2509. Libérée par ses fils Elladan et Elrohir, elle avait reçu une blessure empoisonnée qui finit par lui faire perdre la vie l'année suivante. Lors de ce funeste voyage, ce fut Aelin qui suggéra un changement d'itinéraire et proposa à la compagnie de passer par le col de Rubicorne (Redhorn, sur certaines cartes), les autres routes étant encombrées par la neige et présentant des risques d'avalanches... Ce changement d'itinéraire conduisit les voyageurs tout droit dans la tragique embuscade. Les enfants de Celebrían lui firent porter la responsabilité de la mort de leur mère, tout comme un certain nombre d'elfes de Rivendell et de Lórien. Il va sans dire qu'Aelin a perdu la confiance de tous et qu'elle est maintenant très mal considérée par ses congénères. Sa «trahison» ne pouvant pas être prouvée, Elrond se contenta de l'exiler de Rivendell. Elle vit depuis cette époque aux Havres Gris, isolée de ses semblables. Et tout cela pour un malheureux hasard: elle n'est responsable d'aucune trahison! Mais la malédiction de Mandos touche les Noldor où qu'ils soient... Le ressentiment d'Elladan et Elrohir ne s'est pas atténué avec le temps, et seule l'influence modératrice d'Elrond les empêche de se venger.

Introduction

Les personnages vont débarquer au beau milieu de l'action. La difficulté est simplement de les faire se trouver à l'endroit désiré. Profitez d'un voyage où les aventuriers traversent l'Eriador, si possible entre le fleuve Bruinen et les monts Brumeux. Qu'ils aillent d'est en ouest, du nord au sud ou inversement, cela n'a aucune importance... En fait, ils croisent tout simplement la route d'une elfe noldo, Aelin Annatael.

Les personnages peuvent ainsi être chargés de porter un message d'un point à un autre (message de faible importance, pour ne pas les détourner de la mission à venir), escorter une caravane marchande, être en quête d'herbes rares, ou à la poursuite d'un gibier qui les a entraînés dans les profondeurs de la forêt (pourquoi pas un sanglier hargneux?).

Poursuivie...

Alors que la nuit tombe et que les aventuriers se préparent sans doute à chercher un site pour leur campement, ils entendent le bruit d'un cheval au galop et des hurlements rauques dans le lointain. Soudain, un étalon gris coupe leur route. L'animal est épuisé, de l'écume couvre ses flancs. Il est monté par une jeune femme, mince, de grande taille, vêtue d'un pourpoint de voyage de grande qualité. Il s'agit de toute évidence d'une elfe, d'une grande beauté. Elle s'accroche déses-



pérément à sa monture et tandis que l'animal s'enfuit dans le sous-bois, les personnages peuvent remarquer qu'elle est blessée et a une flèche plantée dans l'épaule.

À peine ont-ils le temps de reprendre leurs esprits que des cris de rage, des grognements et des hurlements se font entendre. Une bande d'orques est à la poursuite de la jeune femme, et déboule devant les personnages.

Tout aussi surpris que ces derniers (les rencontres dans ces bois ne sont pas si fréquentes), les orques ne se soucient pas d'eux et continuent à suivre leur proie. Bien sûr, si les aventuriers engagent le combat, ils ripostent immédiatement. Tandis que la majeure partie de la troupe affronte les nouveaux venus, deux orques se lancent sur les traces de l'elfe.

Une fois leurs adversaires vaincus, les aventuriers peuvent facilement suivre la piste de la fugitive et de ses deux poursuivants : branches brisées, traces de sabots... et bruits de combat les guident sans problème. Au moment où ils rejoignent l'elfe dans une petite clairière, sa situation est désespérée. L'un des orques gît sur le sol, abattu d'un coup d'épée, mais son congénère vient de plonger son cimeterre dans la gorge de l'étalon gris. L'animal pousse un hennissement strident et se cabre, jetant au sol sa cavalière. Étourdie par la douleur, celle-ci laisse échapper son arme. C'est à ce moment que surgissent les personnages. Il est temps pour eux d'intervenir.

Après la bataille

Après s'être occupés du dernier orque, les aventuriers peuvent se porter au secours de l'elfe. Celle-ci est gravement blessée, et est au bord de l'inconscience. Elle bredouille quelques mots, demande de l'aide... Il est possible de lui poser trois ou quatre questions (aux joueurs de bien les choisir...) avant qu'elle ne s'évanouisse. Elle est habillée richement, mais ses vêtements sont un peu élimés, comme s'ils étaient portés depuis très longtemps et avaient vu de meilleurs jours. Le harnachement de sa monture montre de toute évidence qu'il s'agit de quelqu'un d'habitué à voyager : couvertures, grandes fontes emplies d'équipement et de provisions, étui d'un luth soigneusement fixé à la selle. Comme toujours pour les elfes, il est difficile de lui donner un âge, d'autant plus que la douleur creuse terriblement les traits de son visage. Disons que si elle était humaine, elle aurait trente, trente-cinq ans. La facture de son épée courte est très ancienne, et il n'est pas difficile pour un érudit de reconnaître le travail des artisans noldor. Cette arme date sans doute du Second ou même du Premier Âge et a une valeur inestimable.

La blessure à l'épaule de l'elfe doit être soignée rapidement, d'autant plus que la pointe de la flèche (qu'il faut extraire) est empoisonnée. Si aucun personnage n'est capable d'administrer des soins, considérez qu'Aelin Annatael possède un onguent ou une potion appropriée dans les fontes de son cheval. Cela permet de stabiliser son état, mais elle reste extrêmement faible, car le poison a eu le temps d'agir avant que les soins ne soient administrés.

Voyons les choses du bon côté : la petite clairière est un site idéal pour établir un campement. Une rivière coule à une cinquantaine de mètres. Bien sûr, il vaut mieux éloigner assez rapidement les cadavres des orques qui risquent d'attirer des bêtes sauvages. De plus, leur odeur n'est pas très agréable vivants, alors morts... disons que ce n'est pas le genre de chose qui ouvre l'appétit, à moins d'être un corbeau. À ce propos, si le cœur leur en dit, l'étalon de l'elfe peut très bien constituer le plat de résistance du repas du soir.

Alors que la nuit tombe, l'elfe reprend conscience. Elle parle difficilement, car elle est très affaiblie par le poison. Elle se présente comme dame Aelin Annatael, barde du peuple noldo, mais ne mentionne aucune cour dont elle pourrait dépendre, ni demeure où elle réside habituellement. Elle leur révèle qu'elle a rencontré au cours de son voyage des forces orques très importantes, presque une petite armée. La troupe semblait se diriger vers le nord (ou toute autre direction « vers Rivendell », selon l'endroit que vous avez choisi pour débuter l'aventure). Surprise, elle n'a eu que le temps de lancer son cheval au galop. Cela fait maintenant cinq jours que les orques la poursuivent, et elle n'a dû sa survie qu'à sa chance et à l'endurance de sa monture.

Puis, fatiguée, Aelin ne peut plus parler et doit se reposer. Dans la nuit, la fièvre la fait délirer. On peut l'entendre prononcer les mots suivants : « Rivendell », « danger », « hostile », « trahison », « orques ».

Au petit matin, la barde elfe va mieux et sa vie n'est plus en danger. Elle a encore beaucoup de mal à s'exprimer et sombre assez souvent dans un profond sommeil. Il est difficile de lui arracher de nouvelles explications, et la seule chose qu'il est possible de comprendre est que Rivendell est en danger (sans obtenir plus de précisions). Le refuge d'Elrond se trouve à quelques jours (au pire, une semaine) de route dans les montagnes, et il n'est pas difficile de changer son itinéraire pour s'y rendre. Si aucun personnage ne connaît le chemin (après tout, rares sont ceux qui ont eu le privilège de se rendre à Imladris), Aelin reste suffisamment cohérente pour leur donner quelques explications. Ses indications seront vagues, la route sera difficile à trouver, mais peu à peu, de réveil en réveil, l'elfe parvient à les guider.

Le rejet

Au fur et à mesure que le temps passe, Aelin Annatael se remet de sa blessure et de son épuisement. Elle reste consciente de plus en plus longtemps, mais semble s'enfermer dans un inquiétant mutisme. En apprenant que le petit groupe se dirige vers Rivendell, sa réaction est étrange. Dans son délire, elle n'avait pas réellement compris vers où elle guidait ses sauveurs. Après un certain temps de réflexion, l'elfe, qui n'a plus de monture et reste tributaire de l'aide des personnages, semble prendre son parti d'aller dans la demeure d'Elrond et se résigne à la situation.

Si vos joueurs aiment l'action, vous pouvez épicer la route vers Rivendell de rencontres avec des patrouilles orques, de quelques courses-poursuites, de parties de « cache-cache » dans les sous-bois, etc. N'en abusez pas, la répétition peut devenir lassante. À deux jours de Rivendell, toutes les poursuites s'interrompent, car les orques ne veulent pas se faire repérer par une patrouille ; la surprise est un élément vital de leur plan d'attaque.

En arrivant aux abords de Rivendell, le groupe rencontre une patrouille d'elfes, dirigée par Elrohir, l'un des fils d'Elrond. Ou peut-être s'agit-il ▷

Le destin des Noldor

Lorsque les Noldor partirent de Valinor à la poursuite des Silmarils dérobés par Morgoth, ils s'opposèrent à la volonté des Valar. Ils s'entêtèrent et refusèrent de rester dans les Terres de l'Ouest. Leur obstination provoqua le massacre fratricide d'Alqualondë, où les elfes firent couler le sang de leurs frères, les Teleri. Tous ceux qui choisirent de suivre Fëanor subirent la colère des Valar, la malédiction de Mandos. Leur serment de retrouver les Silmarils les entraîna dans les pires tragédies, et leur fit perdre jusqu'aux trésors qu'ils avaient juré de poursuivre. Tout ce qui commença bien finit mal et la fin vint des trahisons entre frères et de la peur d'être trahi. Ils furent et seront à jamais les Dépossédés. Aelin Annatael est elle-même victime de la malédiction de Mandos, refusant d'être crue par les siens alors qu'elle vient les prévenir d'un grand danger...

Petit glossaire

- **Celebrían** : *Fille unique de Galadriel et de Celeborn. Elle épousa Elrond en l'an 100 du Troisième Âge. Elle eut de lui trois enfants : Elladan, Elrohir et Arwen.*
- **Celebrimbor** : *Elfe noldo de la maison de Fëanor, fils de Curufin. À la mort de Finrod, il répudia sa lignée et resta à Nargothrond. Au Second Âge, Celebrimbor était le seigneur d'Eregion et le forgeron des Anneaux de Pouvoir. C'est auprès de lui que Sauron fabriqua en secret l'Anneau Unique. Il fut tué quand l'Eregion fut dévasté par les guerres entre les elfes et Sauron.*
- **Imladris** *(Rivendell, Fondcombe, Karningul) : Refuge elfe construit par Elrond dans une vallée cachée de l'Angle, en 1697 du Second Âge. De Rivendell, Elrond vint au secours des Dúnedain pendant tout le Troisième Âge. Rivendell survécut aux guerres entre les elfes et Sauron et contre Angmar à cause du grand pouvoir elfique qui y résidait.*
- **Mithlond** *(les Havres Gris) : Ville et port du seigneur elfe Círdan, situé à la pointe du golfe de Lhûn, fondé en l'an 1 du Second Âge.*
- **Ost-in-Edhil** : *La capitale des grands forgerons elfes en Eregion, détruite en 1697 du Second Âge.*
- **Rubicorne** : *Il s'agit de l'un des cols les plus importants des monts Brumeux, situé sur le versant sud de Barazinbar, et reliant l'Eregion à l'Azanulbizar. L'approche orientale du col de Rubicorne se nomme l'Escalier de Dimrill.*

d'Elladan, car il est impossible de distinguer les deux frères jumeaux... La réaction du « jeune » elfe est violente dès qu'il reconnaît Aelin Annatael. D'une prudence froide au début (qui sont ces étrangers ?), les elfes de Rivendell deviennent résolument hostiles (c'est bien de leur hostilité dont parlait Aelin Annatael dans son délire provoqué par le poison). Elrohir refuse tout simplement d'écouter la barde, lui faisant savoir en termes choisis ce qu'il pense d'elle et de sa fourberie. Il est totalement persuadé que c'est une traîtresse qui a provoqué la mort de sa mère par jalousie et qui s'est alliée avec les orques. À ses yeux, les personnages sont ses dupes et même s'ils semblent de bon foi, ils ont été trompés par cette Noldor perfide. Il coupe toujours la parole à Aelin quand celle-ci tente d'expliquer la situation, ne la laisse pas s'exprimer et l'insulte pour lui faire perdre ses moyens. Il y arrive très bien, d'ailleurs. Sa violence verbale fait rapidement place à des menaces puis, éventuellement, à une agression physique si les visiteurs refusent de s'en aller.



Écœurée, alors qu'elle s'était résignée à ravaler sa fierté pour venir aider les elfes malgré le mal qu'ils lui ont fait, Aelin se braque et s'en va... Elle demande aux personnages de partir, et s'en ira à pied si personne ne lui propose de monture.

Il peut être intéressant de pousser pendant un certain temps les personnages à soupçonner Aelin de les avoir dupés. Faites régner l'ambiguïté par quelques remarques acides de la barde elfe. Son orgueil piqué au vif, elle ne peut s'empêcher de lancer quelques attaques contre Elrohir... Attaques que l'on peut mal interpréter à la lumière des arguments du fils d'Elrond. Cependant, ne poussez pas le bouchon trop loin, car les soupçons contre Aelin doivent rester passagers. Après tout, si les joueurs étaient convaincus de la traîtrise de la Noldo, l'aventure se terminerait là.

Convaincre Aelin

S'enfermant dans son mutisme et son cynisme, Aelin repart écœurée des abords de Rivendell. Il faut maintenant que les aventuriers parviennent à la persuader de s'expliquer, de leur raconter exactement ce qu'elle a vu, pourquoi Rivendell est menacée, et d'apprendre ce qu'on lui reproche. Après tout, la situation n'est pas forcément désespérée. Peut-être pourront-ils convaincre les elfes d'Elrond de sa sincérité ? À ces mots, Aelin Annatael a un petit rire amer, puis finit par accepter de raconter son histoire, ne serait-ce que pour prouver à ses interlocuteurs que c'est peine perdue. Les elfes de Rivendell refuseront toujours de la croire. Ou de les croire eux...

Aelin accepte donc de décrire le danger qui menace le refuge d'Elrond. Elle peut ainsi donner quelques précisions sur l'armée orque. Les troupes de Sauron (ou du roi-sorcier, selon l'époque) avancent dans les contreforts des montagnes pour dissimuler leur venue, se dirigeant lentement vers Rivendell. Elles transportent en pièces détachées ce qui semble être plusieurs machines de siège (trébuchets, balistes, catapultes)... En effet, Rivendell est cachée dans une profonde vallée, sur les rives de la Bruinen. Cernée par de grandes falaises et le fleuve, sa position est excellente, quasi imprenable. Cependant, si une armée ne peut descendre le long des pentes à pic qui protègent le manoir, Rivendell reste vulnérable face à des machines de siège (dernière innovation des forces de Sauron...). Si les elfes de Rivendell sont prévenus à temps, ils peuvent prendre position au sommet des falaises et empêcher l'armée ennemie de s'établir sur les hauteurs. Si les orques parviennent à s'installer, ce sont eux qui disposeront d'une situation tactique extraordinaire. Il leur suffira de défendre leurs machines en interdisant l'accès au plateau (ce qui assez facile à réaliser) et de détruire Rivendell en toute impunité, sous une avalanche de pierres (d'autant plus que les « munitions » se trouvent sur place...). D'après les estimations d'Aelin, l'armée orque mettra un mois à arriver à Rivendell. En effet, les troupes sont obligées d'avancer dans le plus grand secret, l'élément de surprise restant déterminant pour leur attaque. De plus, transporter des trébuchets et des catapultes dans les monts Brumeux n'est pas de tout repos.

Le maître chanteur

Lors de ses discussions avec les aventuriers, Aelin laisse échapper quelques informations importantes. Elle parviendrait sans doute à convaincre Elrond de l'écouter si elle pouvait apporter la preuve de son innocence dans la tragique disparition de Celebrían. Cela fait longtemps qu'elle recherche cette preuve, et elle a appris il y a dix ans l'existence d'un élément matériel qui pourrait l'aider. Un seigneur humain, nommé Malathor, (un Dúnadan d'Arnor, ou un de leurs descendants si vous jouez le scénario à une époque où les royaumes humains du Nord n'existent plus) possède la preuve de son innocence dans les papiers de sa famille. Parmi de vieux manuscrits se trouve un rapport de son ancêtre, qui avait mené un interrogatoire pendant qu'il dirigeait une patrouille dans les monts Brumeux. Ces mémoires prouvent que l'embuscade où Celebrían a été capturée et mortellement blessée par les séides de Sauron a été provoquée par un espion humain, qui a vendu l'information aux orques. La patrouille de l'ancêtre de Malathor l'avait arrêté et fait avouer.

Malathor possède un petit château, d'où il parvient à protéger la région environnante (une petite ville et quelques villages) des incursions régulières des orques et autres forces de Sauron. Bien sûr, si vous jouez avant 1975, Malathor est un vassal de l'un des rois d'Arnor (Arthedain, Rudhaur ou Cardolan). Il y a dix ans, il a découvert dans les archives de sa famille le fameux rapport qui innocente Aelin Annatael. Très bien informé et comprenant tout l'intérêt de ce document, il a réussi à retrouver l'elfe et lui a mis un marché en main : en échange du savoir des forgerons noldor, il lui remettra le rapport en question, accompagné d'une lettre de la main même de Celebrían, volée par l'espion et indiquant son désir de se rendre en Lórien (le sceau de cire en bas de cette lettre l'authentifie de façon absolue). En effet, les érudits savent parfaitement que la barde Aelin Annatael a longtemps vécu à Ost-in-Edhil, aux côtés de Celebrimbor, et que celui-ci lui confia de nombreux secrets sur la magie des Noldor, secrets dont elle est maintenant seule dépositaire.

Bien sûr, Aelin sait le danger que représente ce savoir. C'est grâce à lui que Sauron dispose de l'Anneau Unique... Grâce à lui que les Anneaux de Puissance peuvent être forgés... Pour elle, il est hors de question de mettre ces connaissances à la disposition des êtres humains. L'usage qu'ils en feraient pourrait bouleverser et détruire le monde. L'ironie de la situation est presque tragique : Aelin pourrait retrouver son statut et se laver de tout soupçon de trahison... en trahissant la confiance que Celebrimbor a eu en elle. Elle s'y refuse et cherche toujours un moyen pour récupérer les documents.

Au travail !

Si l'on veut sauver Rivendell de l'attaque orque, il n'est plus temps d'attendre. Il faut qu'Aelin dispose de la preuve de son innocence pour se faire entendre. L'elfe peut indiquer sans le moindre problème comment rejoindre le domaine du seigneur Malathor, qui n'est pas très loin (une huitaine de jours de route au maximum).

Il existe plusieurs façons de réussir à se procurer les précieux documents, suivant les désirs de vos joueurs et les moyens que leurs personnages ont à leur disposition. En voici quelques exemples.

Le casse du siècle

Pour des aventuriers qui n'ont pas froid aux yeux, il est possible de tenter un cambriolage de grand

style. Infiltration (comment se faire inviter au château?), reconnaissance des lieux, opération nocturne, fuite discrète... Le document se trouve dans les appartements de Malathor, au sommet de la tour. Les sentinelles ne sont pas très vigilantes, mais patrouillent régulièrement sur le chemin de ronde. Entretenez soigneusement le suspense lors de l'action. Un bon moyen est de déclencher l'alarme alors que les personnages n'ont plus qu'à s'enfuir, une fois leur butin récupéré. Décharges d'adrénaline garanties! Bien sûr, le style «Arsène Lupin» est aussi très intéressant: séduire une servante, se faire ouvrir une porte nuitamment, la convaincre de passer une nuit de rêve dans le bureau du maître, pour ajouter du piment à la chose... Là encore, laissez-vous guider par les goûts des joueurs.
En revanche, une opération «commando» est impossible, la garnison du château étant suffisamment importante pour empêcher toute action frontale (et donc suicidaire). Une troupe d'une trentaine de soldat aguerris n'est pas à prendre à la légère!

« Vous chantiez, j'en suis fort aise... »

Le seigneur Malathor n'est pas un enfant de chœur. Le procédé qu'il utilise pour faire chanter Aelin n'est pas très élégant. Son comportement général non plus. En effet, il trempe dans quelques histoires compromettantes qu'il lui serait très désagréable de voir devenir publiques. En menant une enquête discrète au château, dans les villages avoisinants ou à la ville toute proche, on peut apprendre plusieurs choses à son sujet. Ces informations donneront un excellent moyen de pression. Quoi de plus réjouissant que de faire chanter un maître chanteur?

- Bien entendu, Malathor a une belle maîtresse en ville. Cela ne serait pas gênant outre mesure, si son épouse n'était pas aussi jalouse... et si ce n'était pas elle l'héritière légitime du domaine et la gardienne de la cassette. Réunir des preuves tient un peu du vaudeville, mais constitue un intermède amusant dans ces sombres histoires de trahison.
- Les seigneurs voisins de Malathor (dont deux sont extrêmement belliqueux) seraient ravis d'apprendre que ce dernier fait quelques échanges «commerciaux» discrets avec certaines tribus orques isolées. Il leur vend des vivres, des armes... en échange de la tranquillité (ses voisins comprendront alors pourquoi leurs terres sont dix fois plus attaquées que les siennes). À l'occasion, il écoule sur le marché officiel le butin récupéré par les tribus orques chez ses voisins... Décidément, Malathor n'est pas une personne recommandable. Filatures, prise de renseignements, capture d'un envoyé orque, les possibilités sont nombreuses pour obtenir des preuves. Heureusement, une nouvelle cargaison d'armes doit être envoyée dans les jours qui viennent, et la salle du trésor de Malathor renferme quelques pièces d'orfèvrerie aisément reconnaissable par qui de droit (il n'a pas encore eu le temps de les faire fondre...).

L'arnaque

Monter une grande escroquerie est tout à fait possible. Il ne s'agit pas de ruiner Malathor en le faisant jouer aux courses, mais de le placer dans une situation intenable, ou de lui donner ce qu'il demande: le savoir des forgerons noldor. Enfin, de réussir à lui faire croire qu'on lui donne ce qu'il demande... Ce type d'action demande beaucoup de subtilité et des moyens financiers assez importants, qu'Aelin est en mesure de leur fournir. Il est alors relativement facile de recruter des complices, de fabriquer tout le matériel nécessaire à une arnaque, etc.

Conclusion

Une fois les documents récupérés d'une manière ou d'une autre, il faudra encore les ramener à Rivendell et les présenter à Elrond. Et pendant ce temps, les orques ont avancé... Logiquement, tout cela devrait se terminer par une grande bataille, suivie d'un banquet où Aelin est assise aux côtés d'Elrond. Les personnages seront toujours les bienvenus dans la demeure de ce dernier, et se font fait une amie sûre en la personne d'Aelin. Que demander de plus?

Anne Vétillard
illustration : Bernard Bittler

Malathor



LES PNJ

Pour JRTM

▶ Aelin Annatael, barde noldo niv. 20

FO 60 AG 96 CO 76 IG 101
IN 100 PR 105 AP 102
PdC 85 TA S BD 65
BO mêlée: 145 épée courte.
Bouclier: N.
Mouvement: 40.
Compétences générales 90; Compétences de subterfuge 10.
Sorts: 60 PP; multiplicateur x5 PP; connaît toutes les listes de barde jusqu'au niveau 20; les listes la Main essentielle, les Lois des sorts, les Lois de l'essence, la Maîtrise des esprits jusqu'au niveau 5.
Objets remarquables: Luth (multiplicateur x5 PP pour les bardes); épée courte +35.
Comportement: C'est une elfe très ancienne, qui a vécu des millénaires. Désabusée, elle est devenue cynique depuis qu'on l'a accusée à tort d'avoir provoqué la mort de Celebrían. Elle possède le tempérament emporté des Noldor, et les siècles n'ont pas diminué son orgueil. D'un caractère autrefois insouciant, elle est maintenant marquée par la malédiction de Mandos, et sombre souvent dans une profonde mélancolie.

▶ Le seigneur Malathor, guerrier dúnadan niv. 14

FO 101 AG 97 CO 98 IG 64
IN 57 PR 84 AP 68
PdC 138 TA CM BD 35
BO mêlée: 120 épée large.
BO projectiles: 125 arc composite.
Bouclier: O.
Mouvement: 5.
Compétences générales 60; Compétences de subterfuge 35.
Objets remarquables: Une perle de nacre bleue qui le protège des enchantements et des charmes (et tout particulièrement des sortilèges de barde). Il est impossible d'influencer son esprit...
Comportement: Retors, rusé et narquois, Malathor a tout du politicien véreux. L'Arnor étant une région troublée, c'est aussi un excellent combattant. Il aime la force brutale et se fait un plaisir de faire la démonstration de ses prouesses physiques.

▶ Les orques, niv. 3

PdC 80 TA CM BD 30
BO mêlée: 60 cimeterre ou hache.
BO projectiles: 40 arc court.
Bouclier: O.
Mouvement: 5.
Compétences générales 15.
Note: Adaptez leur nombre en fonction de la force des personnages.

▶ Les gardes de Malathor, guerriers niv. 3

PdC 60 TA CM BD 25
BO mêlée: 55 épée longue.
BO projectiles: 60 arbalète.
Bouclier: O.
Mouvement: 5.
Compétences générales 30.
Note: Ils sont environ une trentaine.
En cas de combat, décidez de leur nombre exact en fonction de la force des personnages.

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

AD&D2





Prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 7 à 9, ce scénario s'adresse à un meneur par le surnaturel et la découverte. Il peut être intéressant que le groupe comporte

L'histoire d'Almenë

La cité des gemmes, plus connue sous le nom d'Almenë, n'est mentionnée que par de rares légendes. Certains prétendent que c'est de là que proviennent les gemmes de tous les univers, d'autres disent que les Almens, ses habitants, seraient les ancêtres des nains... En réalité, Almenë est bien plus qu'une simple cité. C'est un plan autonome, en perpétuel mouvement, dont les frontières sont pratiquement inviolables. Les Almens sont les gardiens d'une magie antique qui puise son énergie dans les gemmes. Faits de lumière et d'énergie, les Almens sont des êtres pacifiques, aux mœurs très élaborées, et qui ne connaissent rien des différents plans d'existence. Leurs seules préoccupations sont l'étude de la magie, l'art, et l'entretien des frontières naturelles de leur royaume. Leur plan est isolé des autres par la volonté des gemmes. Il n'est relié à aucun monde, mais il arrive que des événements ponctuels, tels que des tempêtes, des séismes particulièrement violents ou des perturbations magiques, créent des brèches dans les frontières d'Almenë. Jamais un étranger n'a découvert l'existence de la cité des Almens, qui ont longtemps cru être les seuls êtres conscients de l'univers, et qui ont toujours considéré les perturbations de leurs frontières comme un phénomène naturel. Il est arrivé, à l'occasion de ces incidents, que des gemmes soient propulsées hors du royaume d'Almenë. Certaines ont sombré dans les océans, d'autres furent broyées par la roche, mais quelques-unes ont été découvertes par les habitants des mondes qui ont croisé la route d'Almenë. L'origine de ces gemmes fabuleuses a fait l'objet de nombreuses recherches, toujours vaines, et les Almens ont pu vivre plusieurs millénaires sans jamais être inquiétés. Mais même les secrets les mieux gardés sont un jour découverts. Deux siècles avant les événements de ce scénario, les Almens accueillirent dans leur cité des êtres de chair et de sang, pour la première fois de leur existence. C'est de cette rencontre que découle l'histoire que vont vivre les PJ.

L'épopée du « Valestia »

De toutes les gemmes qui furent arrachées au royaume d'Almenë, une connut un destin très particulier. Repêchée par des marins, puis cédée à un riche négociant, elle fut finalement découverte par un aventurier en quête de gloire et de fortune, comme tous ses pareils. En découvrant la puissance de la pierre, il décida de partir à la recherche de ses origines. Guidé par de vieilles légendes et soutenu par ses compagnons, l'homme leva une expédition qui rassemblait une vingtaine de personnes. Leur vaisseau, le *Valestia*, prit la mer quelques jours plus tard et sillonna les océans pendant plus de trois mois, avant de subir les affres d'une incroyable tempête. Les rares survivants échouèrent sur les côtes d'un royaume féerique, bordé de hautes falaises aux couleurs scintillantes, et découvrirent les habitants d'un monde illuminé par des gemmes fabuleuses. Ils avaient atteint Almenë. Parmi les naufragés se trouvait Harkel, un jeune mage. Harkel fut fasciné par la magie des gemmes et obtint des Almens la permission de séjourner quelque temps sur leurs terres. Les autres voyageurs furent reconduits dans leur monde et ne gardèrent aucun souvenir de leur rencontre. Ils sont tous morts aujourd'hui. Harkel se mit à étudier les gemmes avec passion. Il partagea son savoir avec les Almens, curieux de nature, et apprit très vite la plupart des secrets d'Almenë. Mais un jour, poussé par la convoitise, il tenta de s'emparer de l'une des plus puissantes gemmes du royaume. Trahis, les Almens renvoyèrent le mage sur son monde et se préparèrent à une nouvelle intrusion de ces étrangers cupides et dangereux. Ils créèrent un éclaireur, un Almen artificiel composé de gemmes intelligentes, qu'ils envoyèrent sur les traces d'Harkel. Une fois arrivé, l'éclaireur se divisa en un millier de pierres qui furent emportées aux quatre coins du monde par les courants marins, des caravanes d'explorateurs ou des créatures attirées par leur beauté. Les gemmes se mirent alors à enregistrer les détails de leur nou-

La cité des gemmes



de jeu amateur d'improvisation et de grandes épopées, et à des personnages motivés
un nain et un mage, et que les personnages se connaissent déjà depuis quelque temps.

vel environnement, dans le but d'apprendre les particularités du monde où le mage s'était réfugié. Durant deux siècles, les parcelles de l'éclaireur purent donc mémoriser les coutumes, les langues, et les facultés des races et des peuples de ce monde.

Les disciples d'Harkel

Banni par les Almens, Harkel fut contraint de retourner sur son monde par ses propres moyens et retrouva son village natal après une longue errance. Là, mourant, il consigna son savoir dans une série de parchemins et prépara son départ pour un monde où son corps ne serait plus un obstacle. Après un ultime rituel, Harkel quitta donc son plan d'existence. Depuis, désincarné, il attend le jour où il pourra enfin retrouver le chemin d'Almenë, et s'approprier les gemmes qu'il a toujours convoitées. L'esprit d'Harkel a quitté son plan pour un autre, où le temps n'a plus d'importance, mais il a gardé un lien avec les habitants de son monde. Pour retrouver la trace des Almens et de leur cité, Harkel a besoin d'un intermédiaire, un homme capable de faire à sa place les recherches indispensables à la localisation d'Almenë. Il observa des aventuriers, des mages, et finit par choisir le plus jeune disciple de l'un de ses anciens amis. Par le biais de rêves et d'apparitions, il réussit à établir le contact avec le jeune homme, à qui il apprit ses secrets. Le disciple d'Harkel débuta ses recherches et découvrit très vite l'une des gemmes de l'éclaireur Almen. Il l'étudia durant de longues années, puis légua son savoir et sa gemme à un second mage, qui les transmit lui-même à un troisième. C'est ce dernier mage, Vylden, que rencontreront les PJ, plus tard dans l'aventure.

Le destin de l'éclaireur

Quelques mois avant l'arrivée des PJ dans cette histoire, alors que Vylden venait de découvrir les derniers secrets de sa gemme, les Almens décidèrent de rappeler à eux leur éclaireur. Ils lancèrent un appel aux gemmes, qui se mirent à émettre d'étranges vibrations, et leur ouvrirent les portes d'Almenë. Pour des raisons de sécurité, les Almens ne purent se résoudre à trop s'approcher du monde. Ils ouvrirent de nombreuses brèches vers leur cité, principalement dans les océans et les régions désertiques, et les gemmes influencèrent leurs porteurs qui les conduisirent plus ou moins consciemment jusqu'à la déchirure la plus proche. En moins de trois mois, toutes les gemmes de l'éclaireur avaient regagné Almenë. Toutes, sauf deux. Vylden comprit très vite l'origine des perturbations de sa gemme. Grâce à de puissants enchantements, il réussit à se protéger de la volonté de la pierre et à l'isoler des autres, dont il pouvait sentir la puissance. La dernière gemme, celle que découvriront bientôt les PJ, n'était pas retenue, mais simplement retardée. Transportée par un jeune voleur, qui l'avait dérobée à un joaillier deux jours plus tôt, elle était en route pour l'océan lorsqu'une patrouille de miliciens de Corteyn tomba sur son porteur. La gemme fut saisie et emportée, avec son dernier propriétaire, jusqu'à la cité de Corteyn. Malgré tous ses efforts, elle ne put contraindre les soldats, et c'est ainsi qu'elle se retrouva sur le bureau de Mellan, le conseiller du seigneur de Corteyn. Celui-ci convainquit son maître de l'offrir à ses voisins, les nains des montagnes, pour sceller leur alliance avec Corteyn. Et les PJ interviennent à ce moment.

Acte I
LA GEMME DE CORTEYN

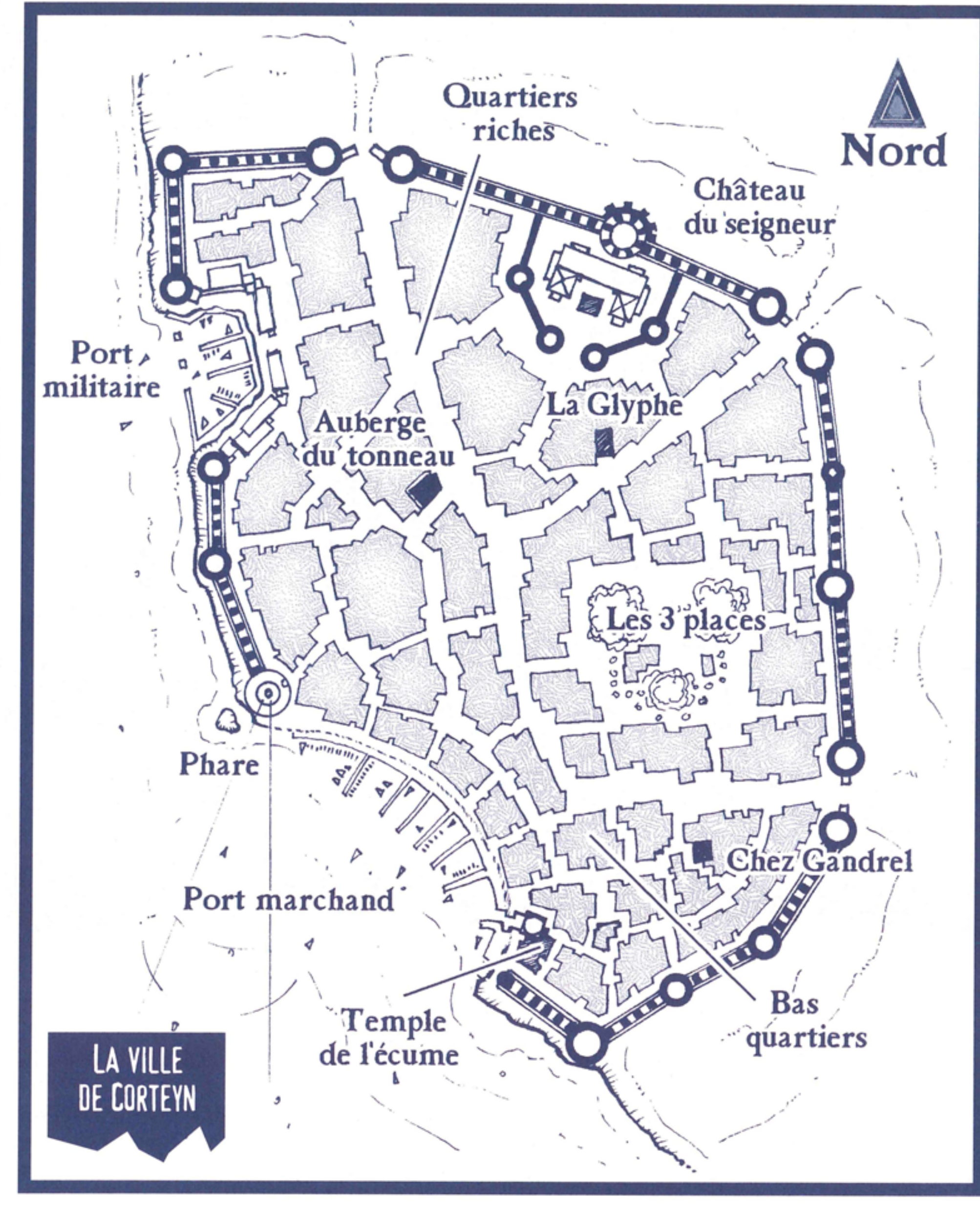
Introduction caravanesque

Les PJ doivent débuter le scénario sur la route qui les mène à Corteyn, la cité où la gemme et ses nouveaux propriétaires les attendent. Pour cela, il existe de nombreuses possibilités. Si le groupe

Situation

La cité de Corteyn est un point de départ idéal pour ce scénario, mais vous pouvez décider d'utiliser une autre ville, plus connue des aventuriers. Cette nouvelle cité doit obligatoirement être un port et se situer non loin de montagnes abritant un royaume nain. Le climat et le paysage ne sont pas importants. La cité doit être dirigée par un seigneur guerrier, entouré de mages, et entretenir de bonnes relations avec ses voisins, des nains assez riches et nombreux pour constituer de bons partenaires économiques. De tous les univers de TSR, ce sont les Royaumes oubliés qui offrent le meilleur cadre. La cité de Procampur, qui fait commerce de gemmes, conviendrait parfaitement.

est déjà formé, ce qui serait préférable, les PJ peuvent avoir été engagés par Gomus l'Indispensable, un marchand nain, pour lui servir d'escorte jusqu'à Corteyn. Gomus a appris de source sûre qu'une délégation de nains, des joailliers très importants, devait arriver sous peu dans la cité. Gomus espère les rencontrer dans le but de se créer de nouveaux marchés. Négociant en joyaux, en pierres précieuses et autres bijoux de valeur, Gomus est à l'affût de toutes les occasions de s'enrichir, mais les routes ne sont jamais assez sûres à son goût. Si vous le souhaitez, les PJ peuvent avoir été engagés pour lui servir d'escorte (prévoyez dans ce cas la rencontre avec le nain, la ville de départ et peut-être quelques péripéties en guise de hors-d'œuvre). Durant le voyage, Gomus leur parle de la rumeur concernant les joailliers et avance l'hypothèse d'un rapprochement entre Locklyn le Pâle, seigneur de Corteyn, et les nains du royaume voisin, dont provient la délégation. Une fois arrivés à Corteyn, Gomus propose aux PJ de fêter le terme de leur contrat dans une bonne auberge et les quitte après la soirée. Les PJ se retrouvent alors libres de leurs journées. S'ils ne se connaissaient pas encore, vous devrez les amener à Corteyn et improviser leur rencontre sur place.



Corteyn

La population de Corteyn, près de 40 000 habitants, est composée en majorité d'humains. Quelques petites-gens, nains et gnomes, assurent les commerces spécialisés et la gestion des auberges. La ville est dans un état d'agitation perpétuelle. Les rues sont toujours bondées, principalement celles qui mènent au port ou aux places centrales, et les lieux publics, temples et commerces variés, regorgent de visiteurs. La principale activité de Corteyn, c'est son port. De nombreux navires en partent chaque jour, remplis de marchandises, et d'autres y arrivent pour approvisionner la cité en biens négociables. Le commerce est très important à Corteyn. Les marchands se vantent de pouvoir vendre tout ce qui pousse, naît ou se fabrique sur ce continent, et même sur les autres. La cité possède une milice importante, dirigée par le seigneur Locklyn lui-même, qui assure la sécurité des rues et des quartiers populaires. Le blason du seigneur, un glaive argenté sur fond bleu, est présent sur les armures et les boucliers des soldats qui arpentent la cité.

Le port

Le grand port de Corteyn est une zone effervescente, pleine de vie, qui abrite la majeure partie des navires marchands. L'activité y est continue. C'est un quartier populaire, où l'on trouve de nombreuses auberges, et où il ne fait pas bon se promener seul une fois la nuit tombée. Durant la journée, des équipes de dockers se relaient pour charger et décharger les soutes, sous l'œil vigilant des miliciens.

Le phare

Dressé sur l'une des plus hautes tours de l'enceinte, le phare de Corteyn est un monument renommé dans le monde entier. La tour fait plus de cinquante mètres de haut, pour un diamètre de huit à douze mètres, et comporte une verrière panoramique d'où émane une lumière magique. L'enchantement a été installé par les mages de la Glyphe, l'école de magie de Corteyn, il y a plus de trois siècles. Le phare est protégé par une dizaine de gardes et est toujours surveillé par un des élèves de la Glyphe. L'accès en est, bien sûr, strictement interdit.

La Glyphe

L'école de magie de la cité regroupe plus d'une centaine de mages, illusionnistes et érudits de toutes races. Les deux premiers étages de la tour sont ouverts au public. Ils proposent une bibliothèque très fournie, divers services magiques et un commerce d'objets, de parchemins et de sorts en tous genres. Les prix pratiqués par la Glyphe ne sont pas exorbitants, mais les mages ne traitent qu'avec les visiteurs qui leur inspirent confiance. La tour est surveillée par la milice, et les mages sont de taille à se défendre contre les importuns. Les derniers étages de la tour, qui en compte sept, regroupent les appartements des maîtres, les salles de cours et différents laboratoires. Ils ne sont accessibles qu'aux membres de l'école et à leurs invités. Le maître de la Glyphe, Alvamerius,

est un personnage public que les PJ pourront rencontrer sans problème.

Le temple de l'Écume

Bâti près de la tour sud du port, le temple est un édifice colossal, tout en pierre blanche et en arches sculptées. Sa façade ouest donne directement dans la mer, par un jeu de piscines concentriques et d'allées à demi immergées. Les membres du culte de l'Écume vénèrent plusieurs divinités. Ils sont les gardiens de la santé publique, les organisateurs de toutes les cérémonies religieuses de Corteyn, et ce sont eux qui s'occupent de protéger les marins contre les infortunes de la mer. Beaucoup disent que les prêtres de l'Écume sont les véritables garants de la prospérité de Corteyn. Leur grand prêtre se nomme Enkhar.

Le château

Le seigneur Locklyn vit dans le château qu'a fait bâtir un de ses ancêtres. Très vaste, le palais est entouré par une haute muraille qui abrite une cour intérieure. De nombreux habitants vivent dans l'enceinte, et les miliciens y sont plus présents que partout ailleurs. On y accède par un grand escalier, bordé de superbes jardins dont les fleurs multicolores sont le seul luxe visible. Le bâtiment est carré, massif, et a su résister à de nombreux assauts. Le palais n'est ouvert au public que durant les deux dernières heures de la matinée, pour les procès et les audiences.

Gomus l'Indispensable, négociant nain

Une fois arrivés à Corteyn, s'ils n'ont pas fait le voyage avec Gomus, les PJ doivent absolument le rencontrer. Gomus se trouve à *L'auberge du Tonneau* (située sur le plan) où il fête son arrivée à Corteyn. Arrangez-vous pour que les PJ s'y rendent, pour une raison ou pour une autre. S'ils passent ensemble les portes de la cité et que le groupe comporte au moins un nain, les PJ peuvent être accostés par un nain nommé Melkas. Celui-ci doit quitter la ville, et il demande aux PJ de porter un message à son ami Gomus, qui doit descendre à *L'auberge du Tonneau* dans la journée : « Les trois joailliers arrivent demain, en fin de matinée. Ils seront logés au palais. » Melkas paie les PJ et disparaît. Il ne fait pas confiance aux miliciens, et il était trop pressé pour se rendre lui-même à l'auberge, qui se trouve à l'autre bout de la ville. Si vous préférez, les PJ peuvent aussi parvenir à l'auberge « par hasard », s'y rendre sur les conseils des miliciens, faire la rencontre de Gomus aux portes de la ville, etc. L'essentiel est qu'ils se trouvent à *L'auberge du Tonneau* le soir de leur arrivée. S'ils ne connaissent pas encore Gomus, celui-ci les invite à se joindre à la « petite fête » qu'il organise pour célébrer son arrivée à Corteyn, et à laquelle la moitié de l'auberge participe déjà. Une fois réunis autour de Gomus, le négociant leur explique la raison de sa venue. Il leur parle de la délégation naine, de son projet de « démarchage commercial », mais surtout des termes de l'alliance naissante entre Locklyn et les nains. D'après les rumeurs, le seigneur de Corteyn serait en passe de leur offrir une gemme d'une valeur inestimable, pour sceller l'amitié de sa cité avec les nains du royaume voisin. Gomus entend bien profiter de la présence de la délégation pour vanter ses mérites et nouer une alliance avec ses congénères.

Les nains et la gemme

Le lendemain matin, Gomus se rend au palais pour rencontrer les joailliers et s'entretient avec eux de son commerce, de la raison de leur venue et de la fameuse gemme qu'ils vont recevoir. Gomus s'attire très vite la sympathie des nains et finit par apprendre que cette pierre est originaire d'un lieu mystérieux. Les trois joailliers ont en effet senti ses appels, ont fait le rapprochement avec la cité mentionnée par les légendes, et sont persuadés de pouvoir la retrouver grâce à la gemme. Le cadeau que leur fait le seigneur de Corteyn est pour eux d'une valeur inestimable. En accord avec Locklyn, les nains décident donc d'organiser une expédition et de partir à la recherche de la cité des gemmes. Le groupe doit quitter Corteyn dans deux jours, le temps pour le seigneur de faire préparer un navire et d'organiser une cérémonie au cours de laquelle la gemme sera officiellement remise aux nains. Pour plus de discrétion, ces derniers préfèrent laisser leur escorte repartir seule. Ils espèrent ainsi embarquer sans éveiller la curiosité des habitants. Locklyn ne désire pas laisser les nains partir seuls dans une telle aventure, mais les joailliers refusent l'aide de soldats de la cité. C'est là que Gomus intervient. Présent depuis le début des négociations, il a obtenu la confiance des nains et celle du seigneur. Il se propose d'accompagner les joailliers dans leur voyage et de leur fournir une escorte d'aventuriers, étrangers à la cité et donc parfaitement inconnus. Devinez qui ? Les PJ, bien sûr !

Assignés à résidence !

Les réjouissances organisées en l'honneur des nains débutent dès le réveil des PJ et doivent durer deux jours. Après avoir passé la soirée avec Gomus, les PJ sont libres de profiter de la fête et de visiter Corteyn. En fait, ils n'ont pas le choix ! Dès le lendemain midi, ils ne peuvent plus quitter la ville. S'ils essaient de franchir les portes de la cité, ils se font arrêter par les gardes et sont poliment priés de rester à Corteyn quelques jours de plus. Les miliciens, qui possèdent leur signalement et leurs noms, ne peuvent leur fournir aucune explication. « Ce sont les ordres du seigneur Locklyn, nous sommes désolés. » Sur les conseils de Gomus, Locklyn a fait donner l'ordre de retenir les PJ aux portes et de les laisser dans le flou jusqu'à la remise de la gemme. Les joailliers ont accepté l'idée, jugeant plus prudent de ne pas ébruiter l'affaire avant leur départ. Les PJ vont donc passer quelques jours à Corteyn, et pourront découvrir la ville en toute tranquillité. S'ils essaient d'obtenir une audience auprès du seigneur, celui-ci est « trop occupé par l'organisation de la cérémonie ». S'ils tentent de s'évader, ils se font arrêter par les gardes et sont conduits devant Locklyn, qui leur explique alors la situation. S'ils ne s'approchent pas des portes, ils peuvent joyeusement participer à la fête, et ne découvrent le rôle qui les attend que le soir de la cérémonie.

GOMUS



Les joailliers

La caste des joailliers est l'une des plus anciennes et des plus prestigieuses de la culture naine. Ses membres sont des experts en gemmes, pierres précieuses et autres minéraux. Ils sont les gardiens d'un savoir oublié qui s'étend de la taille des gemmes à l'utilisation de leurs pouvoirs cachés. Les nains de cette caste sont peut-être les seuls à ressentir la magie naturelle, ce qui leur confère certains pouvoirs. La délégation naine venue à Corteyn est composée de Dûn, le Maître des joyaux, et de ses deux disciples directs. Dûn est l'un des trois plus hauts représentants de la caste, et il fait office de conseiller pour le seigneur nain du royaume voisin de Corteyn. Les joailliers sont tous vêtus d'une longue robe de couleur pâle, sertie d'éclats de gemmes, et de bracelets multicolores. Ils ne portent jamais d'arme, à l'exception du Maître, qui manie un marteau magique.

Les réjouissances

Locklyn entend bien célébrer l'accord conclu avec les nains. Dès le réveil des PJ, les habitants de la cité commencent à préparer une grande fête, à laquelle participeront la plupart des marchands et des auberges. Animations de rue, défilés, jongleurs et autres montreurs d'animaux seront présents pour faire de Corteyn une ville en liesse. Les PJ peuvent participer aux différentes animations (n'hésitez pas à leur improviser des joutes, des duels et autres concours de magie) et faire toutes sortes de rencontres. Tous les habitants parlent de l'alliance conclue avec les nains, ▷

Chronologie de l'acte I

- Jour J : Arrivée des PJ à Corteyn, rencontre de Gomus.
- J+1 : Gomus parle avec Locklyn et les joailliers. Les PJ ne peuvent plus quitter la cité.
- J+2 : Début de la grande fête célébrée en l'honneur des nains.
- J+3 : Cérémonie au palais, remise de la gemme. Les PJ sont engagés par Locklyn.
- Nuit de J+3 : Vol de la gemme, intervention des PJ.
- J+4, à l'aube : Départ de l'expédition.

qui logent au palais, et se réjouissent des décisions de leur seigneur. La gemme doit être remise aux nains durant la soirée du lendemain, dans l'enceinte du palais. La cérémonie sera organisée par les prêtres du temple de l'Écume, à grand renfort d'artifices magiques produits par les mages de la Glyphe. Poussez subtilement les PJ à se rendre au palais pour assister à la cérémonie, au cours de laquelle ils retrouveront Gomus. Improvisez les détails de la soirée : feu d'artifice magique, illusions grandeur nature, déclaration solennelle de Locklyn, habits d'apparat... Après la remise de la gemme, Gomus invite les PJ à rencontrer les joailliers. Il se montre très insistant...

Signez là !

Les PJ se retrouveront donc attablés avec le seigneur Locklyn et les nains. Les joailliers se présenteront : Maradin, Turkam et Dün, le Maître des joyaux.

Locklyn leur expose la situation et leur propose d'accompagner les nains dans leur expédition. Les joailliers sont prêts à étudier toutes les requêtes des PJ et acceptent la somme qu'ils demandent, quelle qu'elle soit. La mission des PJ sera la suivante : protéger la gemme, ainsi que ses nouveaux propriétaires, et accompagner les nains jusqu'au terme de leur expédition. Gomus ne demande aucun salaire, trop heureux d'être du voyage et de pouvoir se rapprocher des joailliers. Le départ est prévu pour le lendemain matin. « Rendez-vous à l'aube sur le pont du *Kesterel.* » Gomus est invité à passer la nuit au palais, mais les PJ devront retourner à leur auberge « pour brouiller les pistes ». Locklyn leur remet une coquette somme pour régler leurs frais de logement et leur souhaite bonne chance. Gomus et les joailliers passent une petite heure à converser avec le seigneur Locklyn.

La disparition

Alors que Gomus et ses nouveaux amis regagnent leurs chambres respectives, les gardes du palais sonnent l'alarme. Deux miliciens ont aperçu un rôdeur s'enfuir du palais, et une rapide enquête a révélé la disparition de la gemme, qui était gardée par deux soldats dans l'une des tours.
Les faits sont les suivants : la guilde du Soupir, la principale bande de voleurs de Corteyn (dont le seigneur Locklyn lui-même ne connaît pas l'existence), s'est tout naturellement intéressée à la gemme. Trois voleurs ont été désignés pour se rendre au palais durant la nuit. Deux d'entre eux devaient s'emparer de la pierre, et le troisième avait pour mission de s'intéresser aux nains. En surprenant leur conversation, il découvrit leur projet d'embarquer à la recherche de la cité des gemmes, apprit le nom du navire et l'existence des PJ. Pendant ce temps, les autres se rendent à la tour, poignardent les gardes et



MARADÏN, TURKAM ET DÜN

Les PNJ de l'acte I

Pour AD&D2

▶ Gomus

Marchand nain, guerrier niv. 4, voleur niv. 5, NB
CA 6, PV 34
FOR 16 DEX 15 CON 16
SAG 14 INT 13 CHA 16
Équipement : armure de cuir +1, épée courte +1
Gomus a été aventurier avant de se lancer dans le commerce. Il est blagueur, fêtard, mais fidèle et digne de confiance. Il ne trahira ni les PJ, ni les joailliers. Il a le mal de mer, ce qui lui posera de gros problèmes au début de l'acte II.

▶ Les joailliers

Ils ne sont affiliés à aucune classe de personnage mais leur progression, leur TAC0 et leurs PV sont calculés sur la table des mages. Ils possèdent des compétences liées aux gemmes, aux légendes et aux langues, et des pouvoirs spéciaux qui fonctionnent comme des sorts.

● Maradin, joaillier nain niv. 5, NB

CA 8, PV 13
FOR 11 DEX 14 CON 14
SAG 15 INT 13 CHA 14
Équipement : anneau +1, robe +1.
Pouvoirs : Identification des gemmes, Peau de pierre, Détection des alignements.

● Turkam, joaillier nain niv. 4, NB

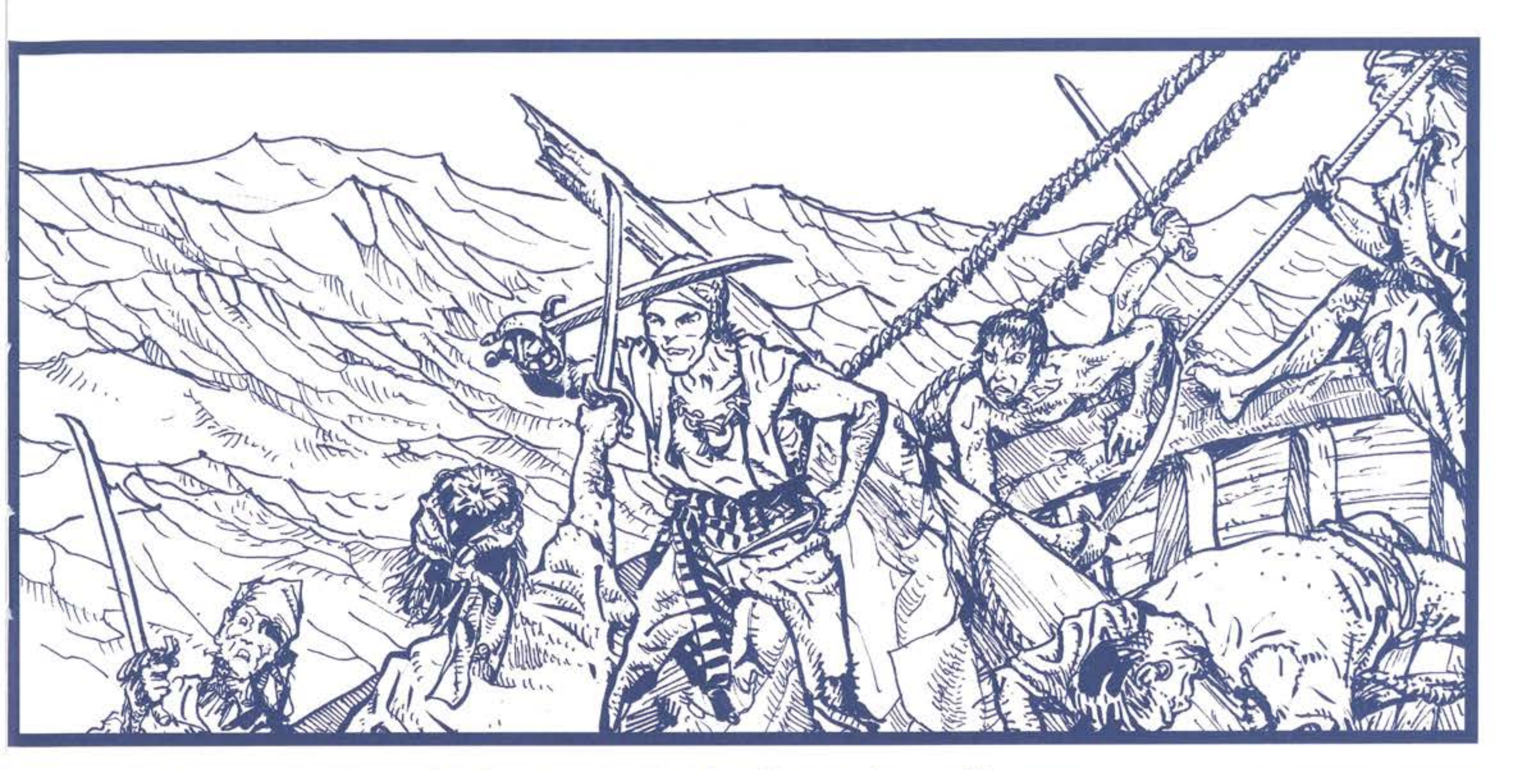
CA 7, PV 15
FOR 13 DEX 15 CON 15
SAG 16 INT 14 CHA 12
Équipement : anneau +1, robe +1.
Pouvoirs : comme Maradin.

● Dün, joaillier nain niv. 11, NB

CA 1, PV 31
FOR 12 DEX 16 CON 14
SAG 18 INT 17 CHA 15
Équipement : anneau +2, robe des archimages, gemme de vision, gemme de perspicacité, marteau de pierre +2 (1d6/1d6).
Pouvoirs : comme ses disciples, plus Empathie avec les minéraux, Façonnage de la pierre, Mur de pierre, Communion avec les minéraux.

▶ Les voleurs (humains niv. 4, CN)

FOR 14 DEX 16 CON 13
CA 6, PV 14 à 21
Équipement : armure de cuir, épée courte et dague (poison au choix pour deux d'entre eux).



s'emparent de la pierre avant de quitter le palais, leur forfait accompli.
Locklyn organise aussitôt une enquête, mobilise des miliciens et les envoie fouiller les quartiers populaires. De leur côté, les nains tentent de retrouver la gemme par leurs propres moyens. Dün, le Maître des joyaux, possède un rubis qu'il a imprégné de la puissance de la gemme disparue. Grâce à lui, il a toujours une idée très précise de sa position. Il a d'ailleurs été le premier à en ressentir la disparition et a prévenu une patrouille au moment où l'alerte était donnée dans les jardins. Rubis en main, Gomus et Maradin quittent le palais et se rendent à l'auberge des PJ pour y chercher du renfort. Logiquement, le petit groupe devrait partir sans attendre à la recherche de la gemme, guidé par Maradin.

Chez Gandrel

Après avoir dérobé la gemme, le voleur a regagné les bas quartiers de Corteyn et s'est rendu chez un expert en pierres précieuses, un négociant véreux nommé Gandrel. Gandrel travaille régulièrement avec les voleurs de la guilde du Soupir, plus ou moins directement, mais il n'a jamais soupçonné l'existence d'une telle organisation. Il a été payé par les membres de la guilde pour estimer la valeur de la gemme, la couper en plusieurs morceaux plus petits et les retailler. Il devait conserver les pierres ainsi obtenues jusqu'au passage d'un envoyé de la guilde. Au moment où les PJ débutent leur enquête, Gandrel est chez lui, en grande conversation avec les voleurs. Le bijoutier refuse de tailler la gemme, dont il sent la puissance, et tente de négocier son rachat. Elle s'est rapidement emparée de l'esprit de Gandrel, qui est trop cupide et trop faible pour résister, et le pousse à quitter la ville, comme ce fut le cas pour les propriétaires des autres parcelles de l'éclaireur almen. Les PJ parviennent sans mal jusqu'à son atelier. Ils y trouvent Gandrel et quatre ou cinq voleurs (voir *Les PNJ de l'Acte I*) qui engagent le combat sans plus attendre. Même si son issue était favorable aux PJ, il est possible que l'un des voleurs parvienne à fuir. Gandrel devrait être épargné par les PJ, mais il succombe à une flèche empoisonnée tirée du haut d'un toit dès qu'il franchit le seuil de sa porte. D'autres voleurs étaient en effet postés aux alentours de son atelier, mais ils ont préféré ne pas intervenir. Certains d'entre eux rentrent au quartier général de la guilde pour y faire leur rapport, tandis que les autres suivent les PJ durant le reste de la nuit. Les voleurs évitent tout conflit et se relaient jusqu'au matin, heure à laquelle les PJ embarquent sur le *Kesterel*...

La guilde du Soupir

Cette organisation, très influente dans la région, s'est installée à Corteyn une dizaine d'années plus tôt. La guilde regroupe une centaine de voleurs, mais aussi de nombreux guerriers et marins. Ses activités sont très variées : vols, contrebande, piraterie, espionnage... Les voleurs possèdent trois navires, qui leur servent à transporter des hommes et des marchandises, et à attaquer les convois marchands au large des côtes de Corteyn. Ils ont été suffisamment discrets et efficaces pour ne pas se faire repérer par les autorités. L'annonce de la venue d'une délégation naine, et la perspective d'une alliance commerciale entre eux et Locklyn, les intéresse beaucoup. Ils se sont lancés sur les traces des nains, les ont suivi jusqu'au palais, et ont assisté comme tous les habitants de Corteyn à la remise de la gemme. Grâce à leur espion, ils ont appris le nom du navire sur lequel les nains allaient embarquer et se sont hâtés de préparer l'un de leurs vaisseaux pour partir à leur poursuite, au cas où la première tentative échouerait. Un des voleurs a même réussi à prendre la place de l'un des matelots du *Kesterel*, histoire de préparer le terrain et d'agir lors de l'attaque en mer. À l'heure où les PJ se dirigeront vers le port, les voleurs seront déjà prêts à les suivre, et le traître sera à son poste, sur le navire.

Acte II

TROIS NAINS DANS UN BATEAU

À bord du « Kesterel »

Au port, les PJ retrouvent les nains au grand complet (sauf si le combat contre les voleurs s'est vraiment mal passé) et découvrent le *Kesterel*, un navire rapide à l'armature solide, doté de deux mâts aux voiles impressionnantes. L'équipage est formé d'une quinzaine d'hommes, tous connus des autorités de Corteyn pour avoir servi sur des navires officiels ou des vaisseaux marchands de la ville. Le voleur est déjà à son poste, suffisamment bien déguisé pour tromper la vigilance et assez habitué à la mer pour bien jouer son rôle de matelot. Il s'est rapidement intégré à l'équipage, qui ne se doute de rien. Aucun milicien ne surveille l'embarquement des nains et de leur escorte, mais de fréquentes patrouilles circulent sur le port, sur ordre de Locklyn.
Les arrivants seront accueillis par Brett, dit « La Pipe ». Le capitaine du *Kesterel* est un homme d'une quarantaine d'années, solide et bourru, qui préfère la compagnie d'une vieille pipe de terre cuite à celle des traditionnels perroquets. Il aide les nains à monter à bord, en les gratifiant de plaisanteries bien senties, et montre leurs chambres à ses nouveaux passagers. Les nains, Gomus compris, sont installés dans une chambrée de quatre personnes, et les PJ doivent se partager deux chambres du même type. Les matelots disposent d'un dortoir situé dans la soute, et le capitaine possède une chambre individuelle à l'arrière du navire. Une fois que l'équipage aura fini de charger les vivres (de l'eau et de la nourriture pour vingt pendant un mois), le capitaine donne l'ordre de lever l'ancre et le

navire quitte le port de Corteyn, emportant les nains, les PJ et... le traître.

Bon voyage !

Le *Kesterel* va sillonner les mers pendant au moins quinze jours, durant lesquels vous pourrez improviser toutes sortes d'événements, de discussions et d'imprévus. Imaginez des escales, des problèmes divers à bord du navire, des sautes d'humeur de l'équipage, des jeux... Vous pouvez aussi décider d'accélérer la traversée et de ne mettre en scène que les événements suivants : les actions du voleur, l'attaque par le navire de la guilde du Soupir et l'intervention d'un monstre marin. Ces trois scènes sont détaillées plus bas. L'ambiance risque de se dégrader dès la deuxième semaine. Les matelots commencent à douter du but de leur voyage et sont rendus très nerveux par de mystérieuses disparitions, des meurtres inexplicables et les apparitions d'un navire sans bannière dans leur sillage. Les nains passent le plus clair de leur temps à étudier la gemme, dans l'espoir d'accélérer leur voyage, et ne se joignent que très rarement aux repas collectifs. Entre deux crises de nausées, Gomus tient compagnie aux PJ, mais ce n'est plus le joyeux compagnon qu'il était sur le plancher des vaches. La Pipe, le capitaine, apprécie d'avoir un peu de compagnie et est très heureux de bavarder avec les étrangers.

Le traître à bord

Le voleur ne devrait pas faire parler de lui avant le cinquième jour. Au début, il cherche surtout à espionner les nains et les PJ, tout en remplissant ses obligations de matelot. Ensuite, il sème un peu la zizanie à bord en jetant quelques armes à l'eau, durant la nuit, ou en vidant petit à petit les réserves de nourriture. Vous pouvez également le faire assassiner un ou deux matelots, qui le surprendront en pleine action. Ne liquidez pas la moitié de l'équipage, mais utilisez le voleur pour planter une ambiance lourde, menaçante, et préparer l'attaque du navire de la guilde. Il est possible que le voleur soit découvert par les nains, ou même les PJ. S'il tombe sur l'un des joailliers, il n'hésite pas à le tuer en le jetant par-dessus bord. Si ce sont les PJ qui le découvrent, le voleur tente de se justifier en inventant un mensonge très crédible, et ne se bat qu'en dernier recours. S'il commence à perdre l'avantage (ce qui est fort possible), il saute à la mer et prie pour rester en vie jusqu'à l'arrivée de l'autre vaisseau. Chaque soir, au coucher du soleil, le voleur s'enferme dans une cabine ou se cache dans les soutes, et fait son rapport. Comme prévu avant le départ, le mage embarqué sur le navire pirate braque sa boule de cristal sur l'espion, et celui-ci décrit ses progrès, en prenant soin de ne pas parler trop fort. Il est possible que le voleur soit surpris à ce moment par un autre matelot. Le malheureux indiscret connaîtra une fin tragique, avant de servir de nourriture aux requins.

Comme un courant d'air

Depuis sa retraite interplanaire, Harkel a lui aussi concocté une perturbation de taille pour occuper les voyageurs. Il a convoqué un chasseur invisible (voir « Le bestiaire monstrueux », p. 37) et l'a lancé sur les traces du navire et de la gemme. Les ordres de la créature sont simples : suivre la gemme où qu'elle aille et attaquer ses porteurs dès qu'ils auront quitté leur plan d'origine. Le chasseur va donc suivre le Kesterel et assister passivement aux différents combats. Il se manifestera seulement une fois que le groupe aura pénétré dans la cité des gemmes. Vous pouvez le rendre totalement indétectable ou bien donner des indices aux PJ, en leur faisant sentir la présence d'un être assez puissant, dans leur sillage. Même s'il est repéré, le chasseur évitera le conflit tant que les PJ resteront sur leur plan. Il n'attaquera qu'une fois les portes d'Almenë franchies.

Les pirates

Les voleurs sont suffisamment bons navigateurs pour ne pas se faire repérer par l'équipage du *Kesterel* avant une bonne semaine. Ils naviguent dans son sillage et laissent à leur taupe le temps de faire son travail de sape. Il est possible que le navire soit repéré, mais pas trop tôt. Il serait plus intéressant de le faire juste entrevoir par des matelots, puis disparaître dans les brumes ou dans l'obscurité. Jouez avec ses apparitions pour mettre la pression sur l'équipage du *Kesterel*. Le capitaine du navire pirate est l'un des bras droits de Kean, le chef de la guilde du Soupir. Kean lui-même a embarqué avec ses hommes, un mélange de guerriers et de voleurs habitués aux manœuvres en mer, car il ne voudrait pour rien au monde rater un combat contre « des nains égarés en pleine mer »... Il assiste avec le mage, Odalian, aux séances quotidiennes de boule de cristal. Celle-ci est dotée du pouvoir de clairaudience, qui permet aux observateurs d'entendre ce qui se passe dans leur champ de vision, et a beaucoup servi lors des mauvais coups de la guilde. C'est d'ailleurs grâce à elle que les espions envoyés au palais ont réussi à découvrir les nains et la gemme. Elle permet également aux voleurs de suivre le *Kesterel* sans avoir besoin de s'en approcher. Kean s'en sert de temps à autre pour observer la gemme, qu'il convoite plus que tout, et pour étudier le comportement des PJ. Lorsque viendra l'heure de l'abordage, il aura eu tout le temps d'élaborer une stratégie efficace.

BRETT LA PIPE

L'attaque

Lorsque vous jugerez que l'ambiance s'est suffisamment dégradée, et que les PJ commencent à se rouiller les articulations, faites sortir les pirates de leur apparente torpeur. Leur navire se dirige vers le *Kesterel* toutes voiles dehors, profitant d'une saute de vent et de la fatigue du petit matin. Les pirates savent qu'ils s'attaquent à un équipage conséquent et connaissent les capacités des PJ, que Kean a étudié en détail. Ils se battent intelligemment mais sans pitié. Leurs objectifs prioritaires sont la gemme, le capitaine du *Kesterel* et les PJ. Kean et Odalian ne participent pas activement à la bataille. Ils restent sur le pont de leur navire et usent de magie et d'armes à distance pour appuyer leurs hommes. Le chef de la guilde et son mage feront sûrement de nombreux dégâts sur le navire, mais ils prendront soin de ne pas y mettre le feu, de peur de tuer les nains et de ne pouvoir retrouver la gemme. Si le combat tourne mal pour eux, les pirates se replient et font machine arrière. Ils suivront alors le *Kesterel* à bonne distance. Si les PJ et leurs alliés ont vraiment le dessus, les voleurs se battent jusqu'à la mort et Kean et Odalian disparaissent sans laisser de trace. Le mage, spécialisé dans les opérations maritimes, a usé de ses sortilèges pour quitter le navire et se rendre invisible, protégeant ainsi sa vie et celle de son employeur. Il est impératif que les deux hommes survivent, sauf si les PJ font vraiment preuve d'une efficacité redoutable. Kean et Odalian feront un retour fracassant quelques jours plus tard (dans l'Acte III). Si les pirates remportent la bataille, ils prennent possession du *Kesterel* et gardent le cap fixé par les nains. Les PJ sont désarmés, la plupart des membres d'équipage passés à la planche, et Kean prend un malin plaisir à exécuter publiquement Brett, qui a repoussé une de ses attaques quelques années plus tôt. Bien sûr, la victoire des pirates n'est qu'une éventualité, et les PJ devraient normalement leur résister sans trop perdre de plumes. Ils auront besoin de leurs forces dans peu de temps...

Aurora borealis

Quelques heures à peine après l'attaque, que les PJ soient victorieux ou réduits à l'esclavage, d'étranges phénomènes commencent à se produire dans le ciel et à la surface de l'eau. Arcs d'éner-

gie, ondulations, zébrures colorées et échos lointains aux résonances musicales... Les marins et le capitaine alertent aussitôt les PJ et les nains, qui ont déjà senti approcher les perturbations. Pour citer Dün : « Nous approchons de la ville, à moins qu'elle ne s'approche de nous. » Le phénomène va en s'amplifiant durant une bonne journée, mais aucune cité mystérieuse n'apparaît. Jouez sur la tension de l'équipage, réduit par l'attaque des pirates, ou sur l'impatience de Kean si c'est lui qui dirige le navire. Les Almens ne sont pas pressés d'ouvrir les portes de leur cité à tant d'inconnus, même s'ils font confiance aux nains. Durant tout le voyage, la gemme qui se trouve à bord a réussi à établir le contact avec les Almens. Ils ont suivi avec attention son parcours depuis Corteyn. La sensibilité des joailliers et les pouvoirs de Dün ont permis à la gemme de créer un lien très profond avec ses nouveaux propriétaires. La pierre, qui était en phase avec les nains lors de l'attaque, a ressenti leur peur et la gravité de la situation. Elle a donc envoyé aux Almens un message d'urgence. Les Almens ont déplacé le portail le plus proche et attendent le meilleur moment pour se révéler aux étrangers.

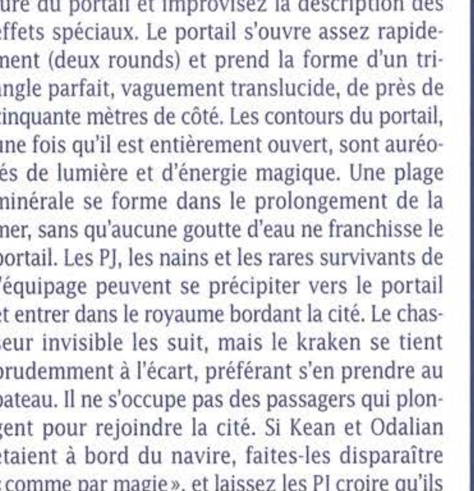
En attendant, la source des perturbations ne pourra être découverte, même par de puissants sortilèges. La cité est proche, mais impossible à situer, étant donnée sa position dans l'organisation des plans. Les mages pourront comprendre que les événements sont provoqués par la présence d'un univers parallèle, mais sont incapables déterminer l'endroit où il rejoint le monde normal. De plus, les Almens ne contrôlent pas les perturbations qu'ils provoquent, qui sont totalement autonomes.

Intrusion tentaculaire

En fin de journée, ou au petit matin si vous voulez faire intervenir les perturbations magiques durant la nuit, un nouveau participant fait son apparition. Attiré par l'agitation de la surface, un monstre marin de grande taille se rapproche du navire et s'en prend à ses occupants. En bon kraken, il s'attaque principalement au navire, en l'enserrant dans ses tentacules pour briser la coque. Le *Kesterel* est solide. Ses deux mâts ont chacun 30 points de vie, et sa coque 140. Lorsque le kraken aura causé plus de 30 points de dommages sur une zone, en y enroulant un de ses tentacules ou en la frappant, elle cède et se transforme en un trou béant. Si le *Kesterel* encaisse plus de 80 points de dégâts, il coule. Il sombre en 10+ 2d6 rounds. S'il encaisse 120 points de dégâts ou plus, il coule à pic et sera totalement immergé en 2d4 rounds. N'hésitez pas à détruire le navire de façon spectaculaire, et laissez les PJ croire qu'ils sont perdus. Ils ne sont pas censés savoir qu'ils seront sauvés de justesse par l'ouverture des portes d'Almenë... Vous pouvez même faire tomber un des nains à la mer (celui qui porte la gemme, tant qu'à faire), pour accentuer la panique des PJ. Au moment où tout semble perdu, et même si le kraken est encore accroché au bateau, Almenë surgit des flots.

De l'autre côté

L'apparition d'Almenë doit être l'un des moments forts du scénario. Ne lésinez pas sur les moyens pour décrire l'ouverture du portail et improvisez la description des effets spéciaux. Le portail s'ouvre assez rapidement (deux rounds) et prend la forme d'un triangle parfait, vaguement translucide, de près de cinquante mètres de côté. Les contours du portail, une fois qu'il est entièrement ouvert, sont auréolés de lumière et d'énergie magique. Une plage minérale se forme dans le prolongement de la mer, sans qu'aucune goutte d'eau ne franchisse le portail. Les PJ, les nains et les rares survivants de l'équipage peuvent se précipiter vers le portail et entrer dans le royaume bordant la cité. Le chasseur invisible les suit, mais le kraken se tient prudemment à l'écart, préférant s'en prendre au bateau. Il ne s'occupe pas des passagers qui plongent pour rejoindre la cité. Si Kean et Odalian étaient à bord du navire, faites-les disparaître « comme par magie », et laissez les PJ croire qu'ils se sont noyés. S'ils avaient déjà disparu lors de la bataille, ils ont suivi le *Kesterel*, évité le kraken et ont franchi le portail ni vus, ni connus. Une fois tout le monde en sûreté, le portail se referme lentement et disparaît totalement derrière les nouveaux arrivants. Vu de l'intérieur, il ressemble à un mur de pierre lumineuse, très épais, et constitue l'une des nombreuses facettes de la gigantesque géode qui entoure le royaume des Almens.



KEAN

Les Almens

Ils sont une centaine à vivre à Almenë. Les habitants de la cité des gemmes sont des créatures grandes et fines, vaguement humanoïdes, entièrement constituées de cristal. Ils ne possèdent ni yeux, ni bouche, et leurs formes sont plutôt suggérées que clairement définies par leurs cristaux. Les Almens sont des êtres extrêmement intelligents, à la mémoire et aux capacités psychiques hors du commun. Ils ne s'expriment que par télépathie et sont réunis par une conscience collective. Chaque Almen sait ce que pensent, voient, ou ressentent tous les autres. Les émotions et les connaissances sont partagées par toute la communauté, qui est de ce fait très soudée. Les Almens se différencient entre eux par la couleur et la luminosité de leur cristal. Plus un Almen est vieux, plus il est coloré et plus il scintille. Après trois ou quatre siècles d'existence, les Almens se décomposent en cristaux qui sont éparpillés dans le royaume. Il existe trois sortes d'Almens, qui correspondent à leur rang et à leur rôle dans l'organisation. Les mages apprennent leur savoir des gemmes et l'enseignent aux autres Almens ; les façonneurs sont chargés d'entretenir les gemmes et de veiller à leur santé ; et les bâtisseurs s'occupent des constructions et des aménagements. Tous les Almens sont actifs et ne se servent de leurs habitations que pour recharger leur cristal en énergie. Ils « dorment » ainsi moins de quatre heures, pour une période d'activité d'environ dix heures. Le royaume étant éclairé par la lumière continue du pic, les Almens ne connaissent pas la nuit, ni même l'obscurité. L'absence de lumière est pour eux une chose inconcevable. Aucun être vivant ne peut subsister sans lumière, mis à part les habitants du monde souterrain, qu'ils appellent « les Sombres ». Les Sombres sont de petites créatures, aussi nombreuses que désorganisées, qui vivent dans l'hémisphère inférieur du royaume. Elles ne supportent pas la lumière et sont considérées par les Almens comme une menace latente. Aucun Almen ne se rendra jamais sous terre de sa propre volonté. Il ne pourrait y survivre plus de quelques minutes et risquerait de se faire détruire par les Sombres, que la lumière des Almens aveugle et rend furieux.

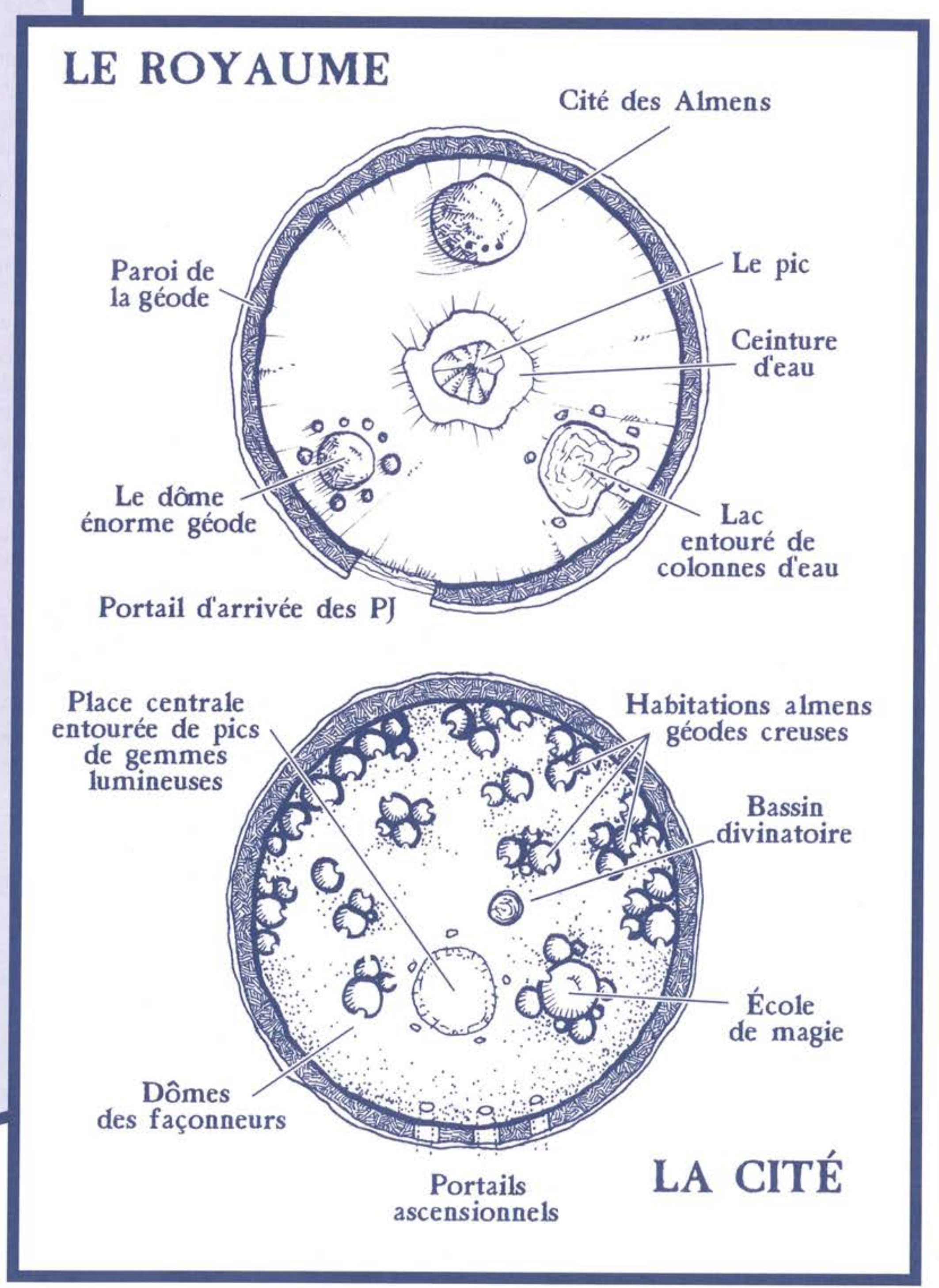
Grâce aux gemmes qui sont déjà revenues sur Almenë, les Almens ont réussi à apprendre les secrets des habitants du monde extérieur. Malheureusement, l'absence de la dernière gemme les empêche d'intégrer facilement ces informations. Les Almens ont été obligés de lire le contenu des gemmes et le graver dans leur mémoire, sans pouvoir appréhender les données dans leur ensemble. Ils peuvent ainsi parler la langue de toutes les races connues, mais en récitant des phrases ou des mots enregistrés par les gemmes. Lors des conversations, les PJ pourront remarquer que les Almens s'expriment dans une langue à l'intonation parfaite, mais sans maitriser toutefois le sens de certains mots. Vous pourrez donc gérer les échanges télépathiques en jouant sur les sens et les synonymes, de façon à perturber les PJ.

Sous terre

L'hémisphère inférieur du royaume ne devrait servir qu'aux événements de l'Acte III, mais vous pouvez permettre aux PJ d'y descendre, s'ils plongent dans les eaux qui bordent le pic. Notez que les nains, Gomus le premier, refusent de mettre les pieds dans « cette eau qui peut mener on ne sait où ». Les joailliers sentent clairement la présence de gemmes hostiles et de créatures « noires et froides » dans les profondeurs. Si les PJ se sentent une âme de héros, ils accéderont seuls au monde souterrain. L'hémisphère inférieur est un énorme réseau de galeries et de grottes de toutes tailles, creusées dans une pierre sombre et glaciale. La seule lumière présente est celle qui filtre par l'eau, d'où émergent les PJ. Ils seront en effet surpris d'arriver « par le bas » et de sortir d'un bras de rivière semblable à celle où ils ont plongé. Un pic se dresse devant eux, réplique exacte du premier, mais aussi noir que l'autre était brillant. La rivière fait le tour du pic de la même façon et laisse pénétrer un peu de la lumière du « dessous ». Le reste du paysage, pic compris, est plongé dans les ténèbres. Laissez quelques instants aux PJ, faites-leur découvrir les premières grottes, quelques galeries, puis faites intervenir les Sombres. Les habitants des souterrains sont de petits êtres minéraux, à mi-chemin entre le kobold et l'araignée, dotés de quatre bras et de deux jambes. Ils se déplacent en groupes et se fondent dans les ténèbres en poussant de petits cris rauques et plaintifs. Les créatures se concentrent autour des PJ, rapides et silencieuses, mais ne s'approchent pas de l'eau. Si les PJ ont la fâcheuse idée de créer de la lumière magique, ou même d'allumer une torche, ils déclencheront une attaque et n'ont que quelques secondes pour plonger dans l'eau. S'ils jouent trop aux héros, ils risquent de perdre plus que quelques plumes...

Quelques perturbations...

Le monde des Almens est en tous points différents de celui des PJ, et ceux-ci vont très vite le comprendre. L'atmosphère est respirable, c'est déjà bon signe, et les lois de la physique ne subissent aucune altération. Par contre, la magie (objets, sortilèges ou facultés spéciales) se trouve parasitée par la puissance des gemmes. Sur Almenë, l'invocation est impossible. Aucun corps étranger (créature ou énergie élémentaire) ne peut franchir les barrières magiques du royaume sans l'accord des Almens. Il en va de même pour les pouvoirs et les effets qui transforment la matière, l'essence ou les caractéristiques du monde. Les sorts tels que Façonnage de la pierre, Lumière continuelle et autres Portes dimensionnelles sont tout simplement annulés. Sur Almenë, tous les éléments qui composent le monde sont conscients, à divers degrés. Les frontières instaurées par les Almens sont également infranchissables pour toutes les puissances étrangères, d'où qu'elles proviennent. Les prêtres conservent le lien qui les unit à leur divinité, mais tout contact direct leur sera impossible. La téléportation ne permet pas de quitter le royaume. Il vous appartient de gérer l'utilisation des pouvoirs des PJ, en respectant la logique du monde et ses particularités. Si les PJ tentent de perturber volontairement les règles d'Almenë, ils auront à répondre de leurs actes devant une délégation d'Almens très en colère. Mais avant tout, il leur faudra s'occuper du chasseur invisible... Celui-ci les attaque dès leur arrivée (il est passé en même temps que les PJ, qui auront peut-être senti sa présence) et



vise en priorité les porteurs de la gemme. Le combat fera sûrement découvrir aux PJ les fameuses perturbations magiques. Ensuite, laissez-leur le temps d'explorer la partie supérieure du royaume avant de faire intervenir les Almens, et utilisez le plan et les descriptions qui suivent pour leur faire passer un « bon séjour ».

Le pays étincelant

Personne ne vient à la rencontre des rescapés, qui peuvent donc découvrir leur terre d'accueil à loisir. Les Almens vont passer quelque temps à étudier les PJ et les nains, à observer leurs réactions et leur comportement, avant de juger s'ils sont dignes d'être initiés aux secrets d'Almenë. Après la trahison d'Harkel, le seul humain que les Almens aient autorisé à séjourner sur leur monde, ils se méfient de tous les étrangers. Le royaume sur lequel les rescapés du naufrage viennent de poser le pied n'a rien de commun avec les paysages auxquels ils sont habitués. L'air est plus léger, plus frais, même si aucune brise ne semble franchir les parois de la géode. La végétation est entièrement minérale. Toutes les roches ne sont pas précieuses, mais on trouve de nombreux bouquets de gemmes, aux formes évoquant des fleurs multicolores, qui feraient pâlir d'envie le plus lymphatique des voleurs.

Le royaume des Almens est assez vaste, si bien que l'on ne peut voir la paroi opposée de la géode. Il faudra aux PJ plus de deux jours de marche pour traverser le pays dans le sens de la longueur. De forme grossièrement circulaire, il n'est en fait que la partie intérieure d'une énorme géode, dont l'hémisphère supérieur constitue le ciel. En s'approchant de la paroi, les PJ peuvent sentir une énergie presque tangible et entendre un bourdonnement continu, semblable à un murmure ou à une incantation. Ce sont les voix des gemmes qui assurent la cohésion des facettes de la géode. Chaque facette mesure environ cinquante mètres de côté. Elles sont toutes triangulaires, et collées les unes aux autres comme les facettes d'une gemme (détail qui ne manquera pas de surprendre les PJ, et qui provoque l'admiration des joailliers). La voûte est éclairée en son centre (la réunion des facettes les plus hautes) par un globe lumineux. Le ciel, de couleur blanche, est dépourvu de nuages. Aucun oiseau n'y est visible.

Le dôme

Situé sur la gauche des PJ à leur arrivée dans le royaume, le dôme est visible de loin. C'est une géode de grande taille (trente mètres de haut sur soixante de diamètre) qui émet une lueur très vive. Elle est entourée d'un grand nombre de pierres plus petites qui forment une forêt transparente et lumineuse. Le dôme est creux, mais aucune ouverture n'est découpée dans la paroi (les Almens se fondent dans la gemme pour y pénétrer). Il abrite une dizaine de cristaux plantés dans le sol, tous de couleurs différentes, qui sont la principale source d'énergie du royaume et diffusent leur chaleur dans le sol. Les Almens ne révéleront ce secret à personne, mais c'est aussi du dôme que provient l'énergie qui alimente la gemme du pic, et donc la lumière du royaume.

Le lac

Il est situé à l'opposé du dôme. Il est entouré d'une dizaine de colonnes d'eau qui s'élèvent à la verticale et semblent se fondre dans les parois supérieures de la géode. L'énergie magique qui se dégage de l'endroit est au moins aussi forte que celle du dôme. L'eau du lac est transparente et totalement lisse. Si les PJ se penchent pour regarder le fond, ils découvriront que le lac semble être creusé dans un bassin de verre, transparent lui aussi, et pourront apercevoir les reliefs du monde souterrain. Ils verront la partie inférieure du royaume comme s'ils regardaient vers le haut, et non vers le bas. L'hémisphère souterrain du royaume est composé de roches sombres et d'un réseau de galeries très complexes (voir l'encadré *Sous terre*).

Le pic

Il est impossible de ne pas remarquer le pic qui se dresse au centre du royaume. La montagne, couverte de gemmes, s'élève jusqu'à la pointe extrême de la géode et se mêle à la lumière qui éclaire le paysage. On peut croire que la source de la lumière provient du sommet du pic. Il faut plus d'une heure de marche pour faire le tour de sa base, en prenant soin de ne pas se mouiller les pieds. Il est en effet entouré d'une étrange mer intérieure, une rivière circulaire large d'une petite centaine de mètres, parcourue par un violent courant qui projette des gerbes d'eau. Si les PJ ont la bonne (mauvaise ?) idée de plonger, ils sont transportés dans l'hémisphère intérieur.

Le comité d'accueil

Au bout d'un jour ou deux, s'ils se sont bien comportés (c'est-à-dire s'ils n'ont commis aucune bévue et aucune dégradation volontaire) ou s'ils tardent trop à s'approcher de la cité, les Almens viendront les chercher. Le temps s'écoule peut-être plus lentement sur Almenë, mais les Almens sont pressés de récupérer leur gemme... Les PJ sont donc contactés par une délégation d'Almens aux abords de la cité, ou bien à n'importe quel endroit du royaume. Ils sont accueillis, avec un mélange de réserve et de curiosité, par des messages télépathiques formulés dans la langue natale de chacun des arrivants. Au cours de la longue conversation qui va s'engager, les Almens commencent par demander leur gemme avant de répondre aux (nombreuses) questions des PJ et des nains. Ils ne cachent rien de leur histoire et ne gardent secrets que les détails de leur magie. Ils parlent volontiers d'Harkel et de la venue des premiers étrangers, de l'éclaireur, de leur projet d'apprendre les secrets du monde extérieur. Ils acceptent de faire visiter leur cité une fois la gemme placée en lieu sûr.

La cité des Almens

La cité occupe la partie nord du royaume, là où les reliefs s'estompent pour ne plus former qu'un large chemin. La cité est une géode elle aussi, aux dimensions impressionnantes. Elle flotte à une vingtaine de mètres du sol et ne touche la paroi en aucun point. La seule façon d'y accéder est de se placer dans l'un des trois tunnels de lumière qui partent du sol de la géode et qui s'élèvent jusqu'à trois ouvertures circulaires.

Une fois en ville, les PJ sont présentés aux Anciens, qui jugent leurs intentions et leur mentalité (Détection d'alignement, ESP...). Les Almens fournissent des chambres à leurs visiteurs, mettent à leur disposition de la nourriture conçue par magie et attendent que le groupe se sente revigoré pour passer aux choses sérieuses : le problème de la gemme manquante.

Les habitations

Les Almens « dorment » dans des géodes creuses, de petite taille, dont la partie extérieure est parsemée de gemmes qui captent la lumière et la diffusent à l'intérieur. Ces habitations sont individuelles et ne possèdent aucun confort particulier. Les Almens ne connaissent pas la paresse, et encore moins le sens de la décoration intérieure. Ils ne considèrent pas ces géodes comme un foyer, étant donnée l'absence de couples et d'Almens femelles.

L'école de magie

Cette géode est assez grande pour accueillir la totalité des Almens. Elle est divisée en plusieurs alvéoles, qui correspondent aux différents enseignements pratiques et aux recherches. La magie étant l'une des seules choses qui nécessite un apprentissage direct, les Almens mages sont considérés comme les plus hauts représentants de la communauté. Ils sont dirigés par les Anciens, qui logent à l'intérieur de l'école, et qui protègent les trois gemmes majeures du royaume.

Le grand dôme

Cette énorme géode sculptée est l'atelier des façonneurs. Aucun étranger n'a le droit d'y pénétrer, car seuls les membres de cette caste sont autorisés à y travailler. C'est là que sont taillées toutes les gemmes particulières et que sont conçus les nouveaux Almens. Les gemmes de l'éclaireur y sont entreposées.

La place et le bassin

La place est le lieu de réunion des Almens. C'est là que sont prises toutes les décisions et que sont célébrés les rites du temple des joyaux. Le bassin est une gigantesque vasque, taillée dans une pierre transparente, où s'agite une eau presque invisible. Il a été créé après le départ d'Harkel et a permis de voir les gemmes de l'éclaireur. Il n'est utilisé que par les Anciens, mais tous les Almens y sont convoqués lors des séances de contemplation. C'est l'un des endroits les plus protégés du royaume.

La dernière gemme

Une fois qu'ils ont convenablement accueilli leurs visiteurs, et qu'ils ont répondu à leurs questions, les Almens leur parlent de la gemme qui leur fait encore défaut. Détenue par Vylden, elle est isolée des autres par « d'étranges puissances magiques », et il est probable qu'elle soit « retenue sur votre monde contre sa volonté ». Les Almens ne peu- ▷

vent pas la récupérer. Elle ne répond plus à leurs appels, et ils sont incapables de quitter leur royaume. C'est pourquoi ils demandent aux PJ de les aider, en retournant sur leur monde pour y chercher la gemme. Ils sont prêts à offrir tout ce qui est en leur pouvoir et demandent aux PJ : « Quelle est votre récompense ? ». Les Almens ne sont pas habitués à payer pour un service. Ils ont découvert cette pratique grâce aux gemmes, qui ont enregistré la plupart des coutumes humaines. Si les PJ acceptent, les Almens leur révèlent ce qu'ils savent. S'ils refusent, les nains leur rappellent froidement le contrat qui les lie au seigneur de Corteyn, et se déclarent prêts à aider eux-mêmes les Almens en partant seuls à la recherche de la gemme. N'ayant pas accès aux informations qu'elle contient, les Almens ne savent pas exactement où elle se trouve et ignorent l'identité de son porteur. En revanche, ils se souviennent de ce qu'elle a révélé lors du dernier rituel divinatoire. L'Ancien qui a procédé au rituel du bassin a gardé en mémoire la vision renvoyée par la gemme. Après des heures de travail collectif, les Almens réussissent à retrouver dans la mémoire des autres fragments de l'éclaireur un endroit correspondant à la vision de la gemme : un petit village de fermiers nommé Borad.



Pour AD&D2

▶ *L'équipage du Kesterel*

15 matelots : TAC0 18, CA 7, PV 12.
Équipement : épées courtes, sabres, haches, armure de cuir.

▶ *Brett la Pipe, guerrier niv. 5, CB*

CA 6, PV 42
Équipement : hache d'armes +1, cuir +1.

▶ *Les hommes de la guilde du Silence*

● 8 combattants : guerriers niv. 2, CA 6, PV 16.
Équipement : épées longues, armures de cuir clouté.
● 12 pirates : voleurs niv. 3, CA 7, PV 12.
Équipement : épées courtes, sabres, armures de cuir.

▶ *Kean, voleur niv. 9, CM*

FOR 13 CON 14 DEX 18
SAG 16 INT 14 CHA 15
CA 2, PV 39
Équipement : armure de cuir +2, dague +1 (poison au choix), épée courte, bourse de Bucknard.

▶ *Odalian, mage niv. 6, CN*

FOR 11 CON 13 DEX 14
SAG 13 INT 17 CHA 12
CA 8, PV 17
Équipement : boule de cristal (+clairaudience).

▶ *Le kraken*

Dés de vie 20, TAC0 5
Attaques : 3/18 (x2), 2/12 (x6).
N'hésitez pas à moduler ses caractéristiques en fonction de l'état du groupe.

▶ *Les Almens*

FOR 12 CON 16 DEX 13
SAG 18 INT 19 CHA 16
CA 4, 4 dés de vie.
Pouvoirs : Télépathie, Fusion dans la roche, Régénération (1PV par round).
Sorts : Comme un mage 3e niveau.

▶ *Les trois Anciens*

FOR 13 CON 17 DEX 14
SAG 19 INT 20 CHA 18
CA 2, 6 dés de vie.
Pouvoirs : Comme les jeunes, plus Transport par la roche et Régénération (2PV par round).
Sorts : Comme un mage 7e niveau.

Souvenirs panoramiques

Les Almens proposent aux PJ d'assister à une séance de magie exceptionnelle. L'un des Anciens va projeter son souvenir dans le bassin, pour permettre aux PJ de partager la mémoire de la gemme. Ceux-ci assisteront donc à la projection, très réaliste, de ce que la gemme pouvait voir lors du contact établi par les Anciens, quelques mois plus tôt. La vision est déformée, très colorée, mais est extrêmement fidèle. « L'objectif » est surélevé, signe que la gemme se trouvait en altitude, et l'angle de vue couvre plus de 180°. Les abords directs de la gemme ne sont pas visibles. Une portion de forêt occupe la partie gauche de la vision, la droite étant couverte par une plaine où se dessinent quelques champs. Au loin, sur la droite, s'élève un village de petite taille. La vision ne reste stable qu'une minute ou deux, car l'Ancien doit dépenser énormément d'énergie pour projeter et maintenir ces souvenirs. Ensuite, les Almens apportent aux PJ la gemme qui a séjourné près du village que montrait la vision. Ils sont persuadés qu'il s'agit bien du même. Les Almens confient la gemme (très semblable à celle de Corteyn) à un Ancien qui la place à hauteur de sa poitrine et qui commence à briller. Très rapidement, les PJ sont envahis par une vision déroutante, où se mêlent les couleurs, les sons et les odeurs. Ils se trouvent à l'intérieur de la gemme pendant une fraction de seconde, qui leur paraîtra durer plus d'une heure. Là, ils voient les abords du village, entendent son nom prononcé par des fermiers, sentent l'odeur du blé fraîchement coupé... Improvisez les détails de la vision, qui doit être intense et déroutante. Laissez ensuite le temps aux PJ de reprendre leurs esprits, et annoncez l'heure du départ.

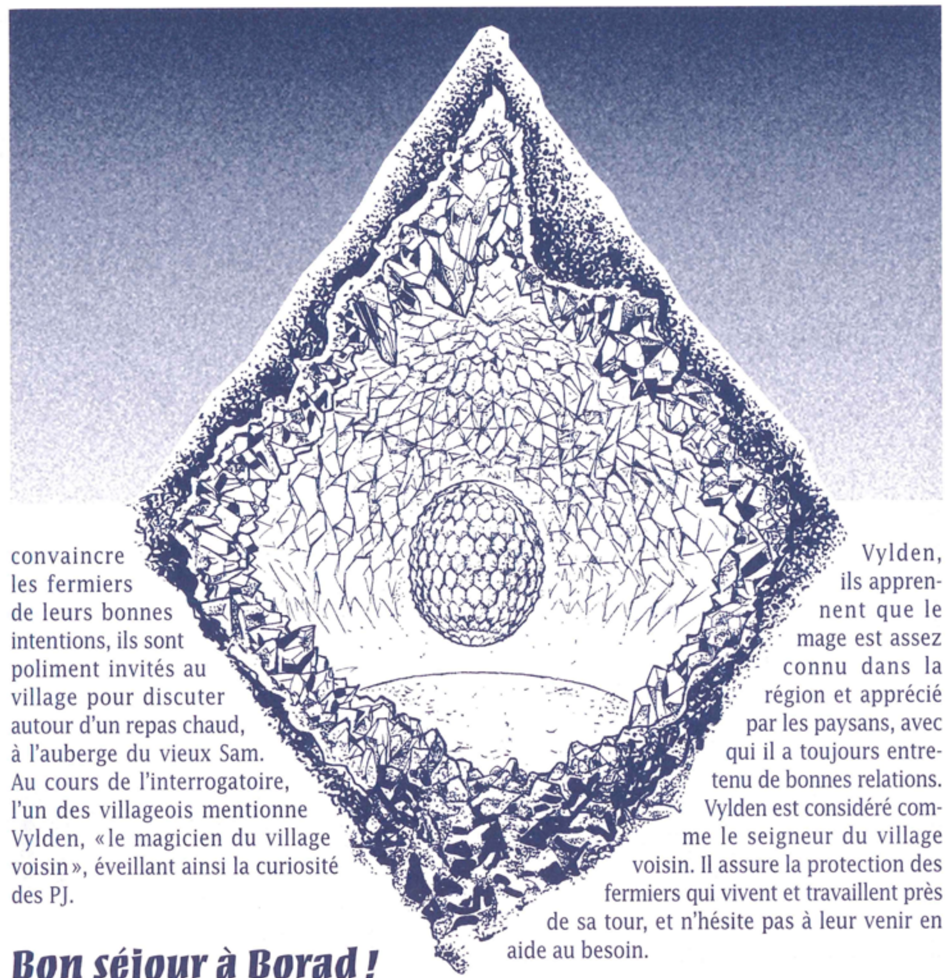
Air Almenë

L'Ancien qui n'était pas encore intervenu demande aux PJ de le suivre « s'ils sont prêts à retourner sur leur monde ». Si les PJ n'y voient pas d'inconvénient, les nains restent avec les Almens, car ils veulent profiter de ces quelques jours pour étudier les gemmes et partager leurs connaissances avec leurs hôtes. De son côté, Gomus ne se fait pas prier pour accompagner les PJ. Il espère prouver sa valeur aux Almens et négocier une récompense « substantielle, bien que très honnête ».
L'Ancien guide le groupe jusqu'aux tubes ascensionnels, quitte la cité et les emmène jusqu'à l'une des facettes de la géode, à moins d'une heure de marche d'Almenë (ses pouvoirs de téléportation ne lui permettent pas d'emporter des êtres non-minéraux). Là, il se met à étinceler et pose la main sur la paroi. Un portail s'ouvre lentement, et les PJ découvriront un paysage qui leur est à présent familier : les abords du village de Borad. L'Almen préfère ouvrir un portail près du village, qu'il connaît bien, pour limiter les risques d'erreur. De l'autre côté, le soleil est sur le point de se lever. Le portail donne sur une petite clairière entourée d'arbres, à quelques minutes de marche du village. Avant de les laisser franchir le portail, l'Ancien fait quelques recommandations aux PJ. « Retrouvez la gemme au plus vite et revenez avec elle ici, dans deux nuits, au même moment. » Après cela, il laisse les PJ quitter le royaume.



L'arrivée au village

Le voyage ne dure qu'une fraction de seconde. Les PJ arrivent dans une clairière, au cœur d'une petite forêt, et aperçoivent les abords d'un village éclairé par le soleil naissant. Le portail se referme derrière eux, dans un flash lumineux aveuglant, visible à plus de trois kilomètres a la ronde. De l'endroit où ils se trouvent, les PJ ne peuvent pas voir le village où se situe la tour de Vylden. En revanche, ils sont à moins d'un quart d'heure de marche de Borad, et devraient normalement orienter leurs recherches dans cette direction. Les habitants du village ont remarqué le « drôle de truc brillant dans la forêt » et sont en route vers la clairière, armés de fourches, de gourdins et de quelques épées. Si les PJ se dirigent vers Borad, ils tombent vite sur une trentaine de villageois, à la fois décidés et prudents. S'ils se mettent en marche vers le nord, ils les croisent tôt ou tard. Les villageois, qui sont de simples fermiers, ne sont pas habitués à ce que des phénomènes surnaturels se produisent près de chez eux. Ils désirent être sûrs « qu'aucune créature des enfers ne soit tombée dans leurs plantations ». Lorsqu'ils découvrent les PJ et Gomus, ils commencent par les menacer de leurs armes avant de leur poser une foule de questions directes et pleines de bon sens : « Qui êtes-vous ? D'où venez-vous ? C'était quoi cette lumière ? Vous êtes magiciens ? » S'ils ne veulent pas en découdre, les PJ devront se montrer diplomates et rassurants, sans sous-estimer l'intelligence des paysans. S'ils réussissent à



convaincre les fermiers de leurs bonnes intentions, ils sont poliment invités au village pour discuter autour d'un repas chaud, à l'auberge du vieux Sam. Au cours de l'interrogatoire, l'un des villageois mentionne Vylden, « le magicien du village voisin », éveillant ainsi la curiosité des PJ.

Bon séjour à Borad !

Le village compte un peu plus de deux cents habitants, tous fermiers ou éleveurs. Il est entouré de champs aux cultures variées, principalement du blé et du maïs, et de nombreux enclos abritant des vaches et des moutons. La région est en fait la partie rurale et populaire d'un royaume assez vaste, dont vous aurez à improviser les détails en cas de besoin. Dès le début de la matinée, l'auberge du vieux Sam est bondée de gens venus voir les « estrangers ». Les PJ peuvent se restaurer et parler avec les représentants de la communauté, le vieux Sam en tête. Le chef du village se nomme Kyllan, et il est prêt à faire bon accueil à ces étrangers. C'est un brave homme, âgé d'une bonne quarantaine d'années, qui a connu la plupart des voyageurs qui ont traversé Borad. Il a beaucoup de choses à apprendre aux PJ.

Les villageois connaissent un mage, qui possède une tour à quelques heures de marche de Borad. Sam et Kyllan se souviennent également d'un elfe qui devait être « magicien ou quelque chose du genre », qui séjourna à l'auberge pendant une bonne semaine, il y a plusieurs années. L'elfe était venu pour retrouver une pierre et s'est rendu plusieurs fois au village voisin pour y rencontrer Vylden. Kyllan se souvient que l'elfe possédait une gemme de grande taille, qui a bien failli créer des émeutes au sein du village. L'elfe et Vylden se sont rencontrés plusieurs fois, « pour parler de leurs pierres », et ont fini par se disputer. L'elfe a quitté le village dans la nuit, et n'est jamais revenu. Les PJ comprendront sans doute que l'elfe possédait la gemme dont s'est servi l'Ancien lors du rituel du bassin. Si les PJ se renseignent sur Vylden, ils apprennent que le mage est assez connu dans la région et apprécié par les paysans, avec qui il a toujours entretenu de bonnes relations. Vylden est considéré comme le seigneur du village voisin. Il assure la protection des fermiers qui vivent et travaillent près de sa tour, et n'hésite pas à leur venir en aide au besoin.

« C'est tout droit ! »

Lorsque les PJ décident de quitter Borad pour rendre une petite visite à Vylden, Kyllan les accompagne jusqu'à la sortie du village, en s'excusant de ne pas pouvoir leur fournir de chevaux. Les seules montures disponibles au village sont très occupées par les travaux en cours, et la récolte ne saurait attendre deux jours. Il leur souhaite bonne chance en leur indiquant la route à suivre : « Suivez ce chemin, tout droit jusqu'à la première ferme. Vous ne pourrez pas rater la tour. » Les PJ vont donc marcher pendant quelques heures, pour arriver en fin de journée à un autre village. Là, ils découvrent une tour haute d'une dizaine de mètres, sans signe extérieur de grande richesse, plantée au beau milieu d'une quinzaine de fermes et d'habitations modestes. Les paysans sont surpris par l'arrivée des PJ, mais ne leur prêtent que très peu d'attention. Ils sont habitués à ce que des étrangers rendent visite au mage. Pour donner un peu de corps à leur arrivée, et préparer le petit jeu de Vylden, vous pouvez décider de mettre en scène un petit combat. Des créatures sauvages (quelques loups) ou des monstres sans grande envergure (des ogres, deux araignées géantes, un troll) feront très bien l'affaire. L'important n'est pas de tuer les PJ, ni même de leur offrir un combat épique, mais de faire intervenir Vylden et de le présenter sous son bon jour. En effet, s'ils sont attaqués, le mage sort de sa tour et vient prêter main-forte aux PJ. Rien de tel qu'une bonne bataille contre un adversaire commun pour rapprocher de nouvelles connaissances...

Vylden

Qu'il se batte à leurs côtés ou qu'il se contente de répondre à leurs appels lorsqu'ils arrivent au pied de sa tour, Vylden invite les PJ à se joindre à lui pour partager le repas du soir. Il est habitué à avoir de la visite mais apprécie toujours la venue d'étrangers, qui le sortent de sa solitude et de ses recherches. Vylden approche la quarantaine. C'est un homme élégant et agréable, cordial, qui sait se faire apprécier. Il est habillé assez sobrement, d'une tunique longue tombant sur un pantalon de toile, et les rares bijoux qu'il porte sont discrets, mais bien travaillés. Il a des cheveux bruns virant au gris, un visage fin et une barbe bien taillée.

Vylden accepte de répondre à toutes les questions des PJ, sans détour. Il évoque rapidement son mentor (c'est ainsi qu'il considère Harkel) et la nature de ses recherches sur la gemme, mais sans entrer dans les détails. Il accepte de montrer la pierre aux PJ, et se montre enchanté à l'idée de partir pour remettre la pierre à ses vrais propriétaires. Vylden accepte de suivre les PJ, mais pas de leur confier sa gemme. Il ne consent à la céder que s'il participe à l'expédition (ce qui est tout à fait légitime). Lorsque Vylden la montre aux PJ, il se garde bien de dissiper les enchantements qui la tiennent hors de portée des Almens. La pierre est donc auréolée d'une lumière bleutée, que les mages du groupe peuvent reconnaître comme un charme de protection, mais ils auront du mal à comprendre toutes les applications des sortilèges. Vylden en parle comme « d'une sécurité contre les indésirables et d'un amplificateur de vibrations pour son étude ».

Si par malheur les PJ essayent de prendre la gemme de force, ils devront affronter Vylden et ses enchantements. Toute personne touchant la gemme subit une attaque électrique infligeant 20+3d4 point de dommages. Vylden défend chèrement son bien et n'hésite pas à tuer si les PJ se montrent trop agressifs. Mais normalement, les PJ devraient avoir confiance en lui et accepter de l'emmener jusqu'à Almenë.

La voix de l'ombre

Si Vylden veut se rendre personnellement à Almenë, c'est autant pour rester près de sa gemme que pour satisfaire les volontés de son maître, Harkel. Vylden prétend qu'il ne peut faire confiance à des étrangers, si bien intentionnés soient-ils, et leur remettre aveuglément une gemme de cette valeur. Les aventuriers devraient le comprendre sans difficulté. Sans en avoir entièrement conscience, Vylden doit également profiter de cette occasion unique pour se rendre à la cité des gemmes et permettre le retour d'Harkel. Depuis son repaire astral, le mage désincarné a assisté à la plupart des actions des PJ, de leur sortie de Corteyn à l'attaque en mer, jusqu'à leur retour par le portail. Il a prévenu Vylden et lui a conseillé de s'attirer la sympathie des aventuriers pour qu'ils le laissent les accompagner. Il lui a aussi conseillé de se munir de quelques objets (une potion d'invisibilité, un sac sans fond), que Vylden portera lors du passage du portail. Ce qu'Harkel n'a pas dit à son disciple, c'est qu'il entend bien l'utiliser personnellement pour revenir « en chair et en os » dès ▷

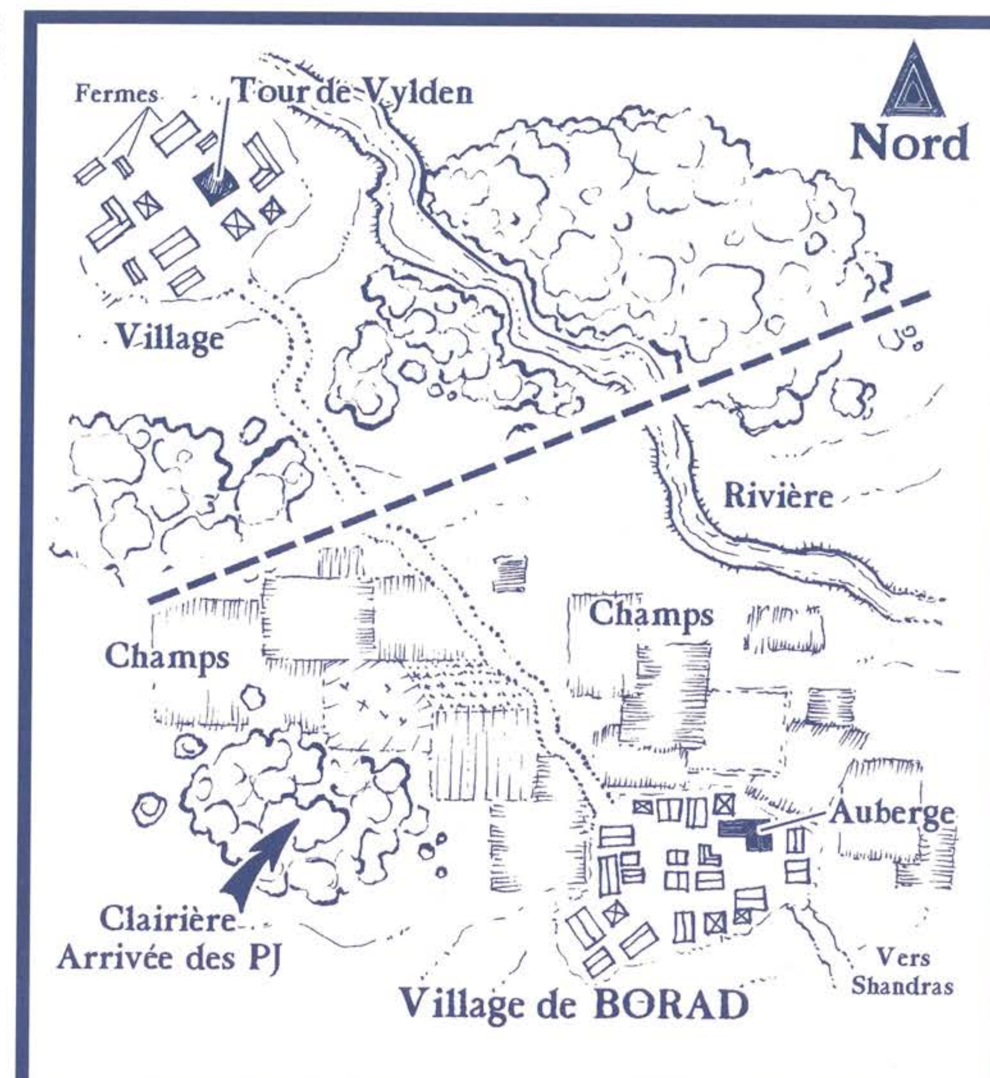
qu'il aura franchi le portail. Harkel se prépare donc à voler le corps de Vylden et concocte une invocation pour retenir le groupe devant le portail, le temps de s'incarner.

Retour à Borad

Vylden convient avec les PJ des détails du voyage (il insiste pour porter la gemme et la remettre personnellement aux Almens), et propose à ses invités de passer la nuit dans sa demeure. Le magicien est sur ses gardes durant la nuit et passe un long moment à converser mentalement avec Harkel. Si les PJ tentent quoi que ce soit contre lui, il se défend. Sinon, tout le monde passe une bonne nuit. Le lendemain, après un petit déjeuner copieux, Vylden et ses nouveaux compagnons partent pour Borad. Le mage a placé la gemme dans le sac sans fond, ainsi que la potion, et ne porte aucune arme, ni aucun objet puissant, à l'exception de ses pierres ioniques. Le petit voyage devrait se dérouler sans encombre. Une fois arrivés au village, les PJ devront attendre que la nuit s'écoule pour que les Almens ouvrent à nouveau le portail. Ils peuvent dormir à l'auberge, où Vylden est accueilli comme le seigneur qu'il est, ou camper dans la clairière. Le portail s'ouvre à l'aube, comme prévu, mais les PJ seront surpris par la nature du portier... Au moment où la lumière du portail naissant se met à grandir, une créature commence à se matérialiser devant eux, leur coupant l'accès au portail. La créature convoquée par Harkel prend forme en trois rounds, et le portail ne sera entièrement ouvert qu'après cinq rounds. La chose ressemble beaucoup à un élémentaire de terre, mais aucun des PJ n'en a jamais rencontré de pareil (elle ne figure pas dans *Le bestiaire monstrueux*). La créature se constitue sous les yeux des PJ en attirant à elle les arbres, les rochers et les buissons qui parsèment la clairière. Elle est faite de pierre, de terre et de bois, mais animée par une énergie élémentaire issue d'un autre plan. Une fois formé, le monstre mesure plus de cinq mètres de haut, pour une largeur de trois ou quatre mètres. Il est vaguement humanoïde, avec deux bras puissants et d'énormes yeux lumineux (ses caractéristiques figurent dans l'encadré *Les PNJ de l'Acte III*). La créature est là pour les retarder et semer la panique dans leurs rangs. Harkel en profite pour voler le corps de Vylden sans que les aventuriers s'en rendent compte. Le combat doit durer suffisamment longtemps pour que le portail soit en train de se refermer au moment où les PJ peuvent enfin le franchir. C'est à ce moment qu'ils retrouvent le corps de Vylden, inconscient (il a été frappé par l'élémentaire un peu plus tôt). Trop pressés pour le fouiller et lui prendre la gemme, ils doivent l'emmener.

Harkel en fuite

Dès que les PJ ont franchi le portail, ils se retrouvent dans le royaume d'Almenë, au sud-ouest de la cité. Les Almens ont assisté à la fin du combat contre l'élémentaire et ont pris soin de sceller le portail derrière les PJ. Ils ne viennent pas à leur rencontre, préférant rester sur la place publique où les façonneurs et les Anciens préparent la cérémonie de fusion de l'éclaireur (si les PJ sont



gravement blessés, les Almens envoient deux des leurs pour soigner leurs blessures et les aider à rentrer). Les Almens n'ont pas encore senti la présence d'Harkel, qui est à présent aux commandes du corps de Vylden, et sont rassurés par le retour de la gemme. Les enchantements de Vylden n'étant pas assez puissants pour tromper les Almens dans leur propre royaume, ils ont senti l'arrivée de leur gemme dès le passage du mage. Ils attendent sagement que les PJ arrivent à la cité pour leur faire un triomphe et entamer la cérémonie. Quoi qu'il arrive, Vylden fausse compagnie aux PJ sur la route de la cité, alors qu'ils passent non loin du pic. Vylden sort alors la potion d'invisibilité de son sac et la boit. Il s'arrange pour être suffisamment en retrait du groupe, prétextant un intérêt particulier pour les gemmes et le paysage, et devient invisible sans attirer l'attention. Il se dirige ensuite vers le pic pour rejoindre les créatures des ténèbres, qu'Harkel a longtemps étudiées avant d'être banni. Si les PJ découvrent son stratagème et tentent de le suivre, ou de l'empêcher de partir, Vylden leur fait une démonstration de ses nouveaux pouvoirs. Il est Harkel, à présent, et il possède un éventail de sortilèges très impressionnant (mage niv. 13). Lorsqu'ils découvrent l'absence de «Vylden», ou qu'ils se seront faits battre par Harkel, les PJ ont le choix entre partir à sa recherche ou se rendre sans tarder à la cité pour annoncer la mauvaise nouvelle : plus de gemme !

L'ennemi ancestral

Normalement, les PJ devraient opter pour le retour à la cité, surtout s'ils ont déjà fait les frais d'une descente sous terre. S'ils décident de suivre Vylden et qu'ils descendent dans le royaume des Sombres, ils se font recevoir par une armée de créatures criardes et menaçantes. Ils ont peu de chances de survivre plus d'une dizaine de minutes s'ils engagent le combat. Les Sombres sont nombreux (plus d'un millier) et se battent sur leur terrain, dans la plus totale obscurité. Qu'ils se heurtent ou non aux habitants des profondeurs, les PJ finiront bien par retourner à la cité. Les Almens les accueillent avec gravité. Ils ont compris la situation en sentant la gemme dévier brutalement de son parcours et s'enfoncer sous terre. Au moment où les PJ parviennent à la cité, ils commencent même à se douter de la véritable identité de Vylden, car les sensations transmises par la gemme leur rappellent beaucoup l'aura d'Harkel. S'ils sont blessés, les PJ sont soignés par les Almens, qui leur demandent très vite de leur faire un rapport complet sur leur voyage. Les Anciens leur font ensuite un exposé de la situation, qui est des plus graves. La gemme est prisonnière du royaume souterrain, là où aucun Almen ne peut se rendre sans succomber au manque de lumière et à la violence des Sombres. Sans la gemme, ils ne peuvent reconstituer l'éclaireur, et sont donc voués à subir toutes les attaques

des mondes extérieurs. Par ailleurs, les Almens perdent bientôt le contact avec la gemme. Harkel a en effet réussi à dresser de nouveaux enchantements protecteurs, et les frontières du royaume des Sombres rendent les pouvoirs des Almens moins efficaces. Réunis, les nains, les PJ et les Anciens vont donc devoir mettre au point un plan pour récupérer la gemme avant que son nouveau propriétaire, quel qu'il soit, ne s'en serve à mauvais escient.

Le royaume des Sombres

Sous terre, Harkel a retrouvé les créatures qu'il connaissait sans les avoir jamais côtoyées. Depuis son repaire interplanaire, il a passé de longs moments à envisager les différents moyens d'utiliser les Sombres contre les Almens et a finalement décidé de descendre dans leur royaume. La gemme en poche, il s'est jeté dans l'eau du pic et s'est retrouvé dans les ténèbres. Là, il a attendu que les Sombres s'approchent pour leur montrer son trésor et leur faire comprendre ses intentions. Les Sombres ont un peu hésité, mais une démonstration de pouvoirs magiques a fini par les convaincre de l'adopter comme un des leurs, et de le porter devant l'Ombre, leur chef. Cette créature n'est pas un habitant des profondeurs. Il s'agit d'un Almen! Alors que la civilisation du royaume des gemmes prenait son essor, quelques millénaires plus tôt, il décida de descendre dans l'eau du pic pour explorer l'hémisphère obscur. Il fut le premier à découvrir le monde souterrain, là où la lumière ne pouvait pénétrer, et à explorer les cavernes et les tunnels percés dans la roche noire par une force inconnue. Brillant magicien, comme tous ses semblables de l'époque, l'Almen réussit à s'habituer progressivement à l'obscurité et fut bientôt considéré comme mort par ses congénères. L'intensité de son énergie commença par décroître, puis se modifia pour limiter son besoin vital de lumière à la simple pénombre. Depuis ce jour, l'Almen est resté vivant en économisant ses forces. Il a découvert que le lien qui unissait son peuple à la lumière était à double sens: plus un Almen est exposé à la lumière, plus il consomme son énergie vitale. L'Ombre est donc le plus vieil Almen vivant. Hélas, son séjour dans les ténèbres l'a rendu fou, et il est dévoré de haine pour ses frères de la surface.

Association de malfaiteurs

Ce qu'Harkel va bientôt découvrir, c'est que l'Ombre n'est pas le seul être intelligent à vivre dans les tunnels. Il est accompagné de deux humains, de vieilles connaissances des PJ. En bonnes créatures de la nuit, Kean et Odalian se sont tout naturellement réfugiés sous terre après s'être infiltrés dans le royaume des Almens. Invisibles, ils se sont arrêtés près du pic pour boire et ont trouvé le passage menant vers les souterrains. Ils n'ont pas été remarqués par les Sombres, qui ont à peine senti leur présence, et ont erré dans l'obscurité jusqu'à ce que l'Ombre vienne à leur rencontre. La créature a facilement compris le langage des humains, usant d'un mélange de télépathie et de magie antique, et a saisi l'occasion de converser avec des étrangers. Ses rêves de destruction vont enfin pouvoir se réaliser!

Une fois descendu, Harkel est, à son tour, emmené jusqu'à l'Ombre. Là, il fait la connaissance du maître des Sombres et des deux humains. Les quatre individus «sympathisent» très vite, chacun jugeant que les autres peuvent servir sa cause. Munis de la gemme, des pouvoirs des deux mages et de la puissance de l'Ombre, le petit groupe jette les bases d'un plan meurtrier. Leur objectif: plonger le monde des Almens dans l'obscurité. L'Ombre révèle à ses complices que la lumière, qui semble provenir du pic, est en réalité générée par les cristaux du dôme. Le pic se contente de la diffuser. Sans le dôme, les Almens ne disposeront plus d'une source d'énergie suffisante. À très court terme, ils mourront tous (et il n'y aura plus qu'à se baisser pour ramasser de pleines poignées de diamants, se disent Kean et Odalian). Le plan de l'Ombre est simple, mais il lui faut l'aide d'étrangers capables de s'approcher suffisamment du dôme pour atteindre les cristaux et les détruire. Une fois le royaume plongé dans les ténèbres, les Sombres auront raison des dernières résistances des Almens.

Réunion au sommet

Moins d'une heure après le retour des PJ, les Sombres commencent à faire parler d'eux de façon inquiétante. Au pied de la cité, le sol se met à trembler, des gemmes se ternissent et perdent peu à peu leur énergie, et la ceinture d'eau entourant le pic entre en ébullition. Les Almens et leurs hôtes pourront observer toutes ces perturbations grâce au bassin. Les Anciens sentent qu'un événement terrible est en train de se produire, et se relaient pour observer leur royaume dans l'eau du bassin. Le pic se met bientôt à trembler, rendant la lumière inégale. Les Almens prennent peur. Les Anciens comprennent très vite les plans de leurs ennemis. Incapables de descendre sous terre, ils ne peuvent empêcher les Sombres de s'attaquer à leur source d'énergie, et doivent rester à la cité pour maintenir l'équilibre de leur royaume, qui donne des signes de faiblesse. Tous les Almens se réunissent donc sur la place centrale et se mettent à briller, joignant leurs forces pour soutenir les gemmes. Les PJ et les nains sont laissés à l'écart et doivent décider par eux-mêmes du rôle qu'ils veulent jouer dans la lutte qui s'engage. Les nains, qui sont restés auprès des Almens durant le voyage des PJ à Borad, ont appris énormément de choses en quelques jours. Ils peuvent donc répondre aux questions des PJ à la place des Almens, qui ne sont plus en mesure de communiquer. Les PJ ont plusieurs façons d'agir efficacement contre les Sombres, si tant est qu'ils veuillent faire quelque chose. S'ils décident de rester passifs et de laisser les Almens gérer seuls le problème, ils assistent au déclin progressif de la lumière. Utilisez les joailliers pour les aiguillonner. Selon les nains, le royaume sera bientôt plongé dans les ténèbres. Ensuite, les portails répondant au pouvoir des gemmes se fermeront, et il n'y aura plus aucun moyen de quitter le plan. S'ils veulent survivre, les PJ doivent empêcher les Sombres de détruire la source de lumière!

UN ALMEN

Comment s'y prendre ?

Il vous appartient de gérer le début des événements et de permettre aux PJ d'intervenir avant qu'il ne soit trop tard. Décrivez-leur quelques perturbations, surtout les sautes d'intensité de la lumière provenant du pic, et annoncez-leur l'apparition des alliés de l'Ombre. Ils peuvent les voir grâce au bassin, qui projette des images du royaume, ou remarquer des mouvements autour de la mer intérieure. Vylden, Kean et Odalian sortent en effet des souterrains pour aller s'attaquer au dôme. Les PJ doivent s'y précipiter et empêcher la destruction des cristaux s'ils ne veulent pas mourir sur Almenë. À moins d'utiliser des moyens magiques, les PJ devraient arriver sur place un peu après le groupe d'Harkel. Ils trouvent les trois compères devant le dôme, en pleine concentration, et assistent à un phénomène des plus étranges. Autour de la paroi, la roche est en train de se tordre, de se contorsionner, créant des brèches et des fissures dans la gemme. Sous terre, l'Ombre est en train d'utiliser ses pouvoirs pour faire agir la roche sur la gemme et permettre ainsi à ses envoyés d'entrer dans la géode. Il utilise la gemme qu'Harkel lui a remis (en gage d'alliance durable) pour intervenir directement sur la matière du monde supérieur. Dès que les PJ se manifestent, ▷

Julien Blondel

illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

Harkel passe à l'attaque. Kean et Odalian se battent avec prudence, en retrait, et font tout pour maintenir les PJ à distance. Harkel utilise de nombreux sortilèges pour les empêcher d'approcher du dôme, qui commence à donner des signes de faiblesse. Si Gomus et les joailliers ont accompagné les PJ, ils se battront avec énergie. Il est possible que Kean et Odalian meurent au cours du combat, de même que les nains (ou des PJ), mais Harkel ne doit pas succomber à cette première confrontation. En effet, si l'Ombre se moque plus ou moins de la vie du chef de la guilde du Soupir et de son associé, il entend bien protéger Harkel. Si le mage subit de graves blessures, ou si les PJ s'approchent trop du dôme, l'Ombre ouvre une énorme brèche dans le sol, juste sous les pieds d'Harkel. Celui-ci tombe dans le monde souterrain, rejoignant son nouvel allié.

De bas en haut

En ouvrant le sol, l'Ombre a fait une erreur. Le flot de lumière qui inonde instantanément le monde souterrain brûle la créature, habituée à l'obscurité, et lui arrache un cri inhumain qui résonne dans tout le royaume. Aussitôt, les Sombres affluent vers leur maître. Ceux qui s'approchent trop sont mortellement brûlés par la lumière, provoquant une panique généralisée dans les tunnels. Après cela, les Sombres se gardent bien de rester aux abords de la caverne où l'Ombre et Harkel attendent les PJ. Ils s'enfuient dans le dédale de galeries en poussant des crissements apeurés. Si les PJ se penchent sur l'ouverture béante, ils ont la sensation de regarder une grotte par dessous, comme s'ils se trouvaient sous une brèche creusée dans un plafond. S'ils sautent, ils émergent (sur leurs pieds!) dans une large caverne inondée de la lumière venant du sol (les caprices de la géométrie locale sont déroutants). L'Ombre est tapie dans un coin de la grotte, silhouette humanoïde aux contours anguleux, et Harkel est visible auprès d'elle, la main tendue vers les PJ. Il leur demande d'attendre, les suppliant presque de les laisser en vie, et aide son compagnon à se relever. Celui-ci s'adresse aux PJ par télépathie (le contact rappelle beaucoup celui des Almens). L'Ombre parle aux PJ, leur explique sa nature, son histoire, espérant à la fois gagner du temps et s'attirer leur aide. Il leur propose monts et merveilles en échange de leur soutien, leur présente les Almens comme une race pervertie, maléfique, et leur montre la gemme qu'il possède. « Pourquoi croyez-vous qu'ils tiennent tant à cette pierre, mes amis? Pourquoi veulent-ils tant connaître vos secrets, sinon pour mieux vous envahir? Leur monde se meurt, leur énergie décroît... Ils se sont joués de vous. Et aucun de vous ne pourra quitter ce monde sans leur permission. » L'Ombre essaie de convaincre les PJ et de les manipuler. S'ils se laissent duper (à vous de rendre l'Ombre crédible), la créature leur propose de l'accompagner dans son repaire, une caverne sombre où « de nombreux secrets les attendent». Là, l'Ombre retrouve ses forces et lance ses créatures sur les PJ. S'ils sont insensibles à son discours, les PJ devront combattre l'Ombre et Harkel.

Un Sombre



ES PNJ DE L'ACTE III

Pour AD&D2

▶ Vylden, humain, mage niv. 9, NB

CA 8, PV 23
FOR 13 CON 12 DEX 15
SAG 14 INT 18 CHA 15
Équipement : sac sans fond, potion d'invisibilité, deux pierres ioniques (lavande pâle et rose cendrée), dague +1... et la gemme!

▶ Harkel, mage niv. 13, CM

CA 4, PV 23
Note : il conserve les mêmes caractéristiques physiques que Vylden.

▶ L'élémentaire

CA 3, PV 65, TAC0 10
Attaques : 3/18, 3/18.
Pouvoirs : Résistance magique 20 %, immunité à la foudre et l'électricité.

▶ Les Sombres

CA 5, PV 8, TAC0 16
Attaques : 1/4, 1/4, 1/4, 1/4
Notes : Immunité au froid, -2 aux jets d'Initiative, les attaques basées sur la lumière et le feu leur infligent double dommages.

▶ L'Ombre

CA 2, PV 47, TAC0 10
Attaques : 2/12, 2/12
Pouvoirs : comme les Sombres, plus Ténèbres, Affaiblissement, Monstres d'ombre et Porte d'ombre
Sorts : aucun (l'Ombre ne puise pas l'énergie des gemmes).

Le dénouement

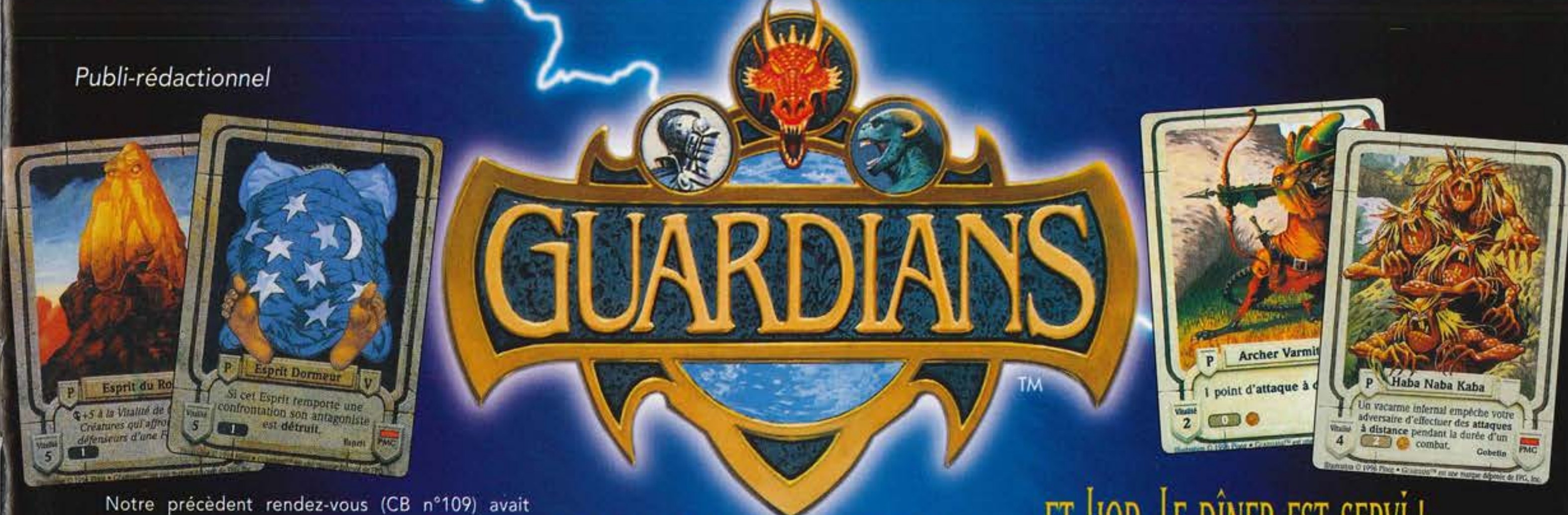
Le sort d'Almenë et des PJ dépend entièrement de leurs actions. S'ils réussissent à vaincre l'Ombre et le mage, ils provoquent la chute du monde des ténèbres. Les Almens ont profité du combat pour ouvrir de nombreuses fissures dans le sol et inonder les souterrains de lumière. Les PJ doivent se hâter de regagner la surface, s'ils ne veulent pas être pris dans des éboulis. Presque tous les Sombres meurent, brûlés par le feu des gemmes. L'agitation des sous-sols dure plus de deux heures, après quoi les Almens sortent enfin de leur transe. Si les PJ ont récupéré la gemme, les Almens peuvent procéder au rituel de reconstitution de l'éclaireur sous leurs yeux. Sinon, les Almens prennent tout juste le temps de remercier leurs sauveurs avant d'aller eux-mêmes chercher la pierre dans la caverne.

Les PJ sont gratifiés de nombreux présents. Ils reçoivent des gemmes de grande valeur (à vous de les estimer), ainsi qu'un diamant magique et un lot de petites pierres très particulières. Le diamant, de couleur rosée, possède les mêmes facultés qu'une Gemme de vision (voir le *Guide du maître*). Les autres pierres (une pour chaque PJ), fonctionnent comme des Pierres porte-bonheur. Elles permettent également aux porteurs de ressentir les émotions de chacun des autres (ESP) et les personnages dotés d'une Intelligence de 16 ou plus peuvent s'en servir pour communiquer par télépathie (comme le sort du même nom). Ces objets ont une valeur inestimable. Gomus reçoit lui aussi l'une de ces pierres, mais il demande aux PJ la permission de la porter, au cas où ils ne voudraient pas de lui dans leur cercle empathique. Si les PJ acceptent, Gomus restera leur ami fidèle et ils pourront le joindre n'importe quand (pour d'autres scénarios ?). Les joailliers refusent les pierres empathiques, mais acceptent les autres dons des Almens. Ils jugent avoir déjà suffisamment appris de leurs hôtes.

Après une grande cérémonie, les Almens renvoient les PJ sur leur monde et leur souhaitent bonne chance. Il est possible que la reconstitution de l'Almen ait déjà eu lieu. Dans ce cas, improvisez la description de la créature et de ses rapports avec les Almens. Une fois que les PJ auront franchi le portail, ils ne pourront plus jamais revoir les Almens, qui s'isoleront du monde. Ayant découvert les secrets des hommes et des autres races, ils n'ont que très peu d'espoir de préserver leur sécurité en séjournant trop près de leur univers...

Viendra ensuite le moment du retour à Corteyn, de l'accueil du seigneur et d'une nouvelle tournée de récompenses. Locklyn offre aux PJ ce qu'ils désirent (de l'or, quelques objets magiques, peut-être un titre de noblesse) et les assure de son éternelle amitié. Il a beaucoup gagné en concluant son accord avec les joailliers, qui permettront un rapprochement entre le royaume des nains et la cité de Corteyn. Concluez le scénario sur une fête de grande envergure, dans la joie et la bonne humeur, et laissez les PJ souffler un peu avant de leur attribuer une somme de points d'expérience qui sera sûrement conséquente...

Publi-rédactionnel



Notre précédent rendez-vous (CB n°109) avait dévoilé une petite partie des vastes possibilités du jeu « Petites-Créatures » dans GUARDIANS. Nous poursuivrons ce mois-ci dans cette voie, faisant ainsi preuve d'un favoritisme éhonté ! N'y voyez pas là le fruit d'une Corruption Charnelle réussie par une Nymphe des forêts, mais la reconnaissance de l'efficacité éprouvée de ce type de jeu. Vous découvrirez également et comme promis la composition toute faite d'un jeu petites-créatures. Vous êtes gâtés, quand même.

UNE PINCÉE DE CI, UN PETIT COUP DE ÇA

LA principale difficulté lorsque l'on constitue un « deck », c'est la proportion. Je veux dire par là le dosage entre les créatures, les boucliers, les terrains, etc, etc... Dans un jeu Petites-créatures, la difficulté est encore plus grande : Sa force reposant dans sa faculté de créer des boucliers regorgeants de créatures, il faudra inclure au moins une trentaine de celles-ci. Ajoutez à cela une quantité raisonnable de boucliers (disons un pour six créatures), les cinq Dispersions de la Magie « réglementaires », les Terrains (Marécages pour les Palourdeurs, Bois pour les Fées, Lutins, etc...), quelques Déjeuners Énergétiques pour les cas d'alerte et vous dépasserez allégrement les cinquante-cinq cartes. Du coup, vous serez souvent tenté de fabriquer des decks de quatre-vingt cartes, voire plus. Pourtant, c'est à éviter.

En effet, plus votre paquet est gros, plus vous ajoutez de l'aléatoire dans votre jeu : Plus de cartes égale moins de chances de tirer une Dispersion, ou ce deuxième terrain qui vous manque, ou ce damné Titan qui n'est jamais là quand on en a besoin, bref, vous voyez ce que je veux dire.

Astreignez-vous à un maximum de soixante cartes !

De toute façon, il faut gagner vite. Pourquoi ? Effectuons un petit calcul : A chaque tour, vous obtiendrez probablement la configuration suivante : une Petite-Créature en Dominante (normal, vous n'avez que ça), et également la valeur de Dominante la plus faible (vu la Vitalité basse de vos créatures). Donc, vous tirez trois cartes (Tookle), plus une (Dominante basse), plus une (pouvoir de Tookle), soit CINQ cartes par tour ! Ajoutez les douze cartes de départ, les avantages en terrains Contestés, et ... vous pouvez tirer **toutes** les cartes de votre paquet en neuf ou dix tours ! Cela signifie que dès le début de la partie, vous pourrez lancer deux boucliers très forts quand votre adversaire sera péniblement en train de finir le premier ou de le renforcer. Le mot d'ordre est donc : Jeu concentré = jeu explosif !



AH, J'OUBLIAIS ! UNE LAMPÉE DE CECI, AUSSI...

Un outil vous est alors indispensable : les Boucliers-Terrains (BT). Ces cartes sont très fortes car elles réduisent le nombre de cartes inutiles dans votre deck (vous avez déjà vu une Montagne attaquer, vous ?) :

- Ce sont des terrains normaux qui n'affectent pas le combat (donc, pas de bonus spéciaux qui pourraient vous gêner).
- Ce sont des boucliers qui vous permettront de « caser » vos innombrables créatures si vous ne tirez pas assez de boucliers normaux.

Il vaut mieux parfois utiliser une créature, un Sort ou un Objet comme « Terrain » pour garder disponible un BT : Un bouclier actif en plus peut vous donner un avantage en terrains contestés.

N'oubliez pas la limite des 25 points de Vitalité qui frappe les BT ! C'est beaucoup plus pénalisant qu'on ne le croit, alors en cours de partie, préférez toujours un bon vieux bouclier à 30 à un BT (quand vous avez le choix, bien sûr !).

Bien sûr, si vous avez basé votre jeu sur des créatures qui ont besoin d'un type de terrains précis, vous devrez laisser un bon nombre de terrains « normaux » dans le deck. Vous risquez dans ce cas d'affaiblir votre jeu (moins de boucliers, moins de créatures ou moins de sorts), mais vous faites comme vous voulez...

ET HOP, LE DÎNER EST SERVI !

Guardian : Tookle

Créatures : Titan mâle (3), Titan Femelle (3), Esprit Dormeur (2), Esprit du Soleil (1), Esprit du Roc (1), Crâne Sinistre (2), Dos Bruns (2), Scheeble (2), Archer Varmit (2), Sauteur de Mirabellier (3), Palourdeur Baveux (3), Marcheur du Feu (1), Feu Follet (2), Gobelins au dos dégoûtant (2), Haba Naba Kana (4), Fichu Varmit (1), Fouinasseur de l'escarpement de fer (3).

Sorts : Dispersion de la Magie (5), Contrôle de la Destinée (1), Déjeuner Énergétique (1), Famine (1)

Boucliers : 5 au choix et 5 Boucliers-Terrains

Le jeu compte 18 cartes non-créatures et 37 cartes créatures, toute Petites. Vous avez donc deux chances sur trois de tirer une Petite créature en dominante et de bénéficier du pouvoir de Tookle. Tout le jeu s'appuie sur le fait que vous piochez plus de cartes que l'adversaire et que toutes ces cartes sont utiles **immédiatement.** Avec l'avantage en Terrains Contestés, vous tirerez parfois six cartes dans le tour quand votre punching-ball, pardon, votre partenaire en tirera deux ! Inutile de vous dire qu'un tour ou deux à ce rythme et la partie est gagnée.

NON, J'EN VEUX PAS, NA !

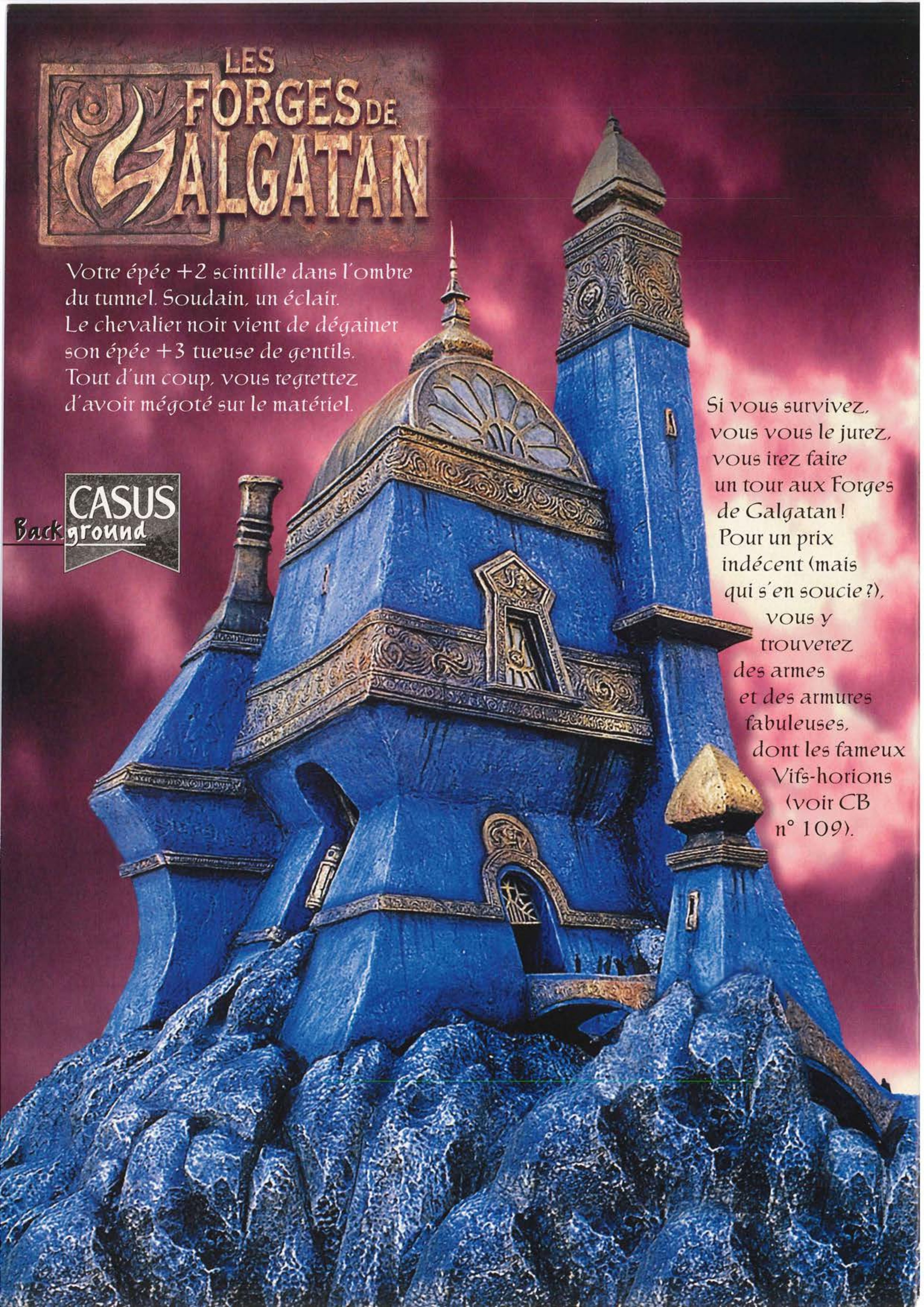
Vous n'êtes pas convaincu ? Très bien. Mais pensez néanmoins à contrer ce type de jeu, qui fit un malheur dans tous les tournois américains. Voyons un peu comment faire :

- Usez et abusez des attaques à aire d'effet.
- Utilisez les (rares) créatures immunisées aux attaques secondaires.
- Combinez Corruption et Guérison : Corruption pour gagner le combat par un calcul savant, Guérison pour sauver votre Observateur chéri.
- Jouez Pirates ! Les jeux Petites-créatures n'aiment pas les boucliers rapides et les bonus de Terrains, et les Pirates ont tout ça...
- Concentrez vos forces, rentabilisez l'espace sous les boucliers (**pile** 30 !).
- Tentez de gagner l'avantage en Terrains : Cela peut rééquilibrer le tirage de cartes.

Bref, vous pouvez résister, mais n'oubliez pas : Lilliput, c'est plus fort que toi !

D.F




LES FORGES DE GALGATAN
Votre épée +2 scintille dans l'ombre du tunnel. Soudain, un éclair. Le chevalier noir vient de dégainer son épée +3 tueuse de gentils. Tout d'un coup, vous regrettez d'avoir mégoté sur le matériel.
CASUS Background
Si vous survivez, vous vous le jurez, vous irez faire un tour aux Forges de Galgatan ! Pour un prix indécent (mais qui s'en soucie ?), vous y trouverez des armes et des armures fabuleuses, dont les fameux Vifs-horions (voir CB n° 109).

LES FAITS

Connus...

Les Forges de Galgatan sont installées dans un coin reculé du monde connu. Plus qu'une simple forge, il s'agit d'une véritable petite principauté autonome, vouée à un seul but : la fabrication d'armes. Épées, haches, boucliers, armures... Quels que soient vos besoins, Galgatan peut les satisfaire. Ses armes sont toujours de qualité supérieure. Elles n'ont qu'un défaut : leur prix exorbitant. Cela n'empêche pas les clients de venir nombreux : aventuriers, marchands, nobles...

... moins connus...

Les Forges de Galgatan produisent peu d'armes magiques « classiques ». En revanche, elles seules fabriquent les « Vifs-horions », une variété d'armes magiques uniques. Celles-ci ne sont pas disponibles pour le grand public – Galgatan les vend uniquement à qui en fait la demande, et à condition que ce dernier réponde à certains critères (qui restent mystérieux).
Par ailleurs, les Forges envoient régulièrement des « ambassadors » à travers le monde connu, dont la mission semble être de négocier la cession de Vifs-horions à qui en a réellement besoin, et de recruter des apprentis forgerons.

... secrets...

● Les ambassadors cherchent des personnes possédant le Don, en général de jeunes enfants. Leur méthode pour les identifier est mystérieuse, mais une fois qu'ils en ont trouvé un, ils ne le laissent plus en paix. Dans quelques cas, ils sont allés jusqu'à l'enlèvement.
● Les Vifs-horions sont vendus à un propriétaire moyennant une forte somme, et « pour la durée de vie du porteur ». A l'instant où son propriétaire meurt, l'arme perd ses pouvoirs. Galgatan ne vend jamais de Vifs-horions aux Elfes ou aux Nains.
● L'attribution d'un Vif-horion dépend de critères incompréhensibles, que la plupart des gens résument par « à la tête du client ». Un jeune prince niais voulant partir en expédition peut parfaitement en recevoir un, alors qu'un authentique héros désireux de se couvrir d'or et de gloire n'y aura pas droit...
● Les villageois qui vivent près des Forges ont nombre d'histoires à raconter sur les « créatures » qui vivent là-haut. Certaines sont simplement de races exotiques, mais originaires de ce monde. D'autres défient toute classification.
● Galgatan se montre rarement en public. Lorsqu'il reçoit un hôte de marque, il porte une imposante armure dont le heaume dissimule son visage. Certains se demandent s'il ne serait pas lui-même une arme vivante...

... et réservés au MJ

La genèse des Forges remonte à cinq mille ans. Le monde était alors ravagé par le Mal. Poussés par le destin, neuf jeunes gens se retrouvèrent sur le mont Galgatan, un volcan en activité. Ils étaient tous magiciens, tous désireux de lutter pour le Bien. Tous s'étaient sentis « appelés »... Ils s'installèrent sur place pour méditer. Il leur fallut plusieurs années pour découvrir leur véritable nature. Potentiellement, ils étaient des armes vivantes. Au terme d'un long processus de transformation, ils devinrent les premiers Vifs-horions : une armure complète et une épée. L'un de leurs assistants les remit à un héros, qui fit son métier de héros, et dès lors les forces du Mal refluèrent. A la mort du héros, son armure et son arme se désactivèrent. L'année suivante, neuf enfants naquirent aux quatre coins du royaume... Une douzaine d'années plus tard, ils se retrouvèrent à leur tour au sommet du mont Galgatan. Là, la mémoire leur revint, et ils comprirent qu'ils étaient la réincarnation des neuf premiers. Ils entreprirent de chercher d'autres personnes ayant leur Don. Ils en trouvèrent suffisamment pour forger d'autres armes.
En l'espace d'une poignée de siècles, le Mal fut vaincu, en grande partie grâce à eux. C'est à cette époque que les neuf héros originels prirent le nom collectif de « Galgatan », et s'établirent comme armuriers. Laissant la gestion de la boutique aux Folochmuz, une espèce d'indigènes nains, ils choisirent de tromper l'ennui en devenant « mercenaires » au service du Bien... Que faire d'autre, quand on est une arme ? A l'époque, les armes vivantes étaient une vingtaine. De génération en génération, d'autres individus disposant du Don se révélèrent et furent forgés. La réputation de Galgatan s'étendit, d'abord à la région, puis à l'ensemble du monde connu.
Il y a deux mille ans, un sorcier au service des Forges découvrit comment ouvrir des portes vers d'autres mondes. Certains étaient peuplés d'Humains, d'autres de créatures très différentes... mais dans tous le Mal devait être combattu, et justement le Don existait chez eux.
Aujourd'hui, Galgatan est à l'apogée de son pouvoir. Les Vifs-horions sont présents dans tous les royaumes du monde connu, et au-delà.



La forge est installée dans une chaîne de vieilles montagnes, dont les formes évoquent le massif Central. L'accès n'est pas aisé. Il y a quelques cols difficiles à franchir et, en hiver, la route est souvent impraticable. Le mont Galgatan culmine à près de 1000 mètres, couronné par l'imposante masse du Hall du Commerce. Le volcan émet par endroits d'impressionnants panaches de fumée, dissimulant partiellement les bâtiments.

Les alentours

Les pentes de la montagne sont nues et arides. Mais la vallée abritent trois villages : Eras, Yren et Jazëp. Galgatan étant leur suzerain, ils fournissent les Forges en vivres. En contrepartie, les gens des Forges sont censés protéger les villageois contre les pillards, les loups et autres gobelins. Dans la mesure où les dernières alertes remontent à une centaine d'années, personne ne sait si cette protection serait encore effective.
A une vingtaine de kilomètres à l'ouest se trouve la cité naine de Xomburri. C'est une importante communauté minière, qui fait l'essentiel de ses affaires avec les Forges. A la belle saison, on croise des charrettes chargées de lingots de fer (et, plus rarement, des chariots très protégés, pleins d'or et d'argent).

Variations

Les Forges sont conçues pour être installées aux confins de n'importe quel monde médiéval-fantastique. Quelques suggestions :
● Pour les Royaumes oubliés : N'importe quelle chaîne de montagnes volcaniques, lointaine et mal connue. L'Épine dorsale du monde pourrait faire l'affaire, tout comme les pics Gris.
● Pour Warhammer : Quelque part aux confins des Principautés frontalières, ou à l'est, pas très loin des steppes des gobelins.
● Pour Elric : Sur le continent occidental, dans les montagnes de Djarkhor.
L'entité connue aujourd'hui sous le nom de Galgatan faisait partie des Melnibonéens originels, ceux qui adoraient la Balance.

Le Hall du Commerce

Les visiteurs sont autorisés à pénétrer au rez-de-chaussée de ce bâtiment et nulle part ailleurs. Cette gigantesque structure de pierre sombre, où un immeuble de dix étages tiendrait à l'aise, est surmontée d'un dôme immense percé de part et d'autre par deux verrières. Ce toit est très renommé et certains architectes font le voyage uniquement pour l'étudier. On y accède par une rampe qui monte en pente douce.
● **Où loger?** La plupart des acheteurs dorment à même le sol du Hall, qui est toujours encombré de campements de fortune. Les riches marchands ont la possibilité de prendre une « chambre ». Ce terme désigne un trou dans le mur, juste assez grand pour une paillasse et un petit coffre. Les plus chères sont un peu plus spacieuses et ont une fenêtre qui donne sur l'extérieur, mais elles sont hors de portée de la bourse de l'aventurier moyen.
● **Où manger?** Chaque campement fait sa propre cuisine. Les Folochmuz, qui ne perdent jamais le nord, vendent du bois et des provisions. Certains se sont établis « restaurateurs », et proposent brochettes et beignets à des prix fort raisonnables.
● **Distractions.** Elles sont rares, voire inexistantes. On spécule sur la date de la prochai-

La tour

Appartements
de Galgatan

La colonne chantante

Appartements
des Vifs-horions

Appartements
des sorciers-forgerons

Le hall du commerce

Gare desservant
la tour

Appartements
des forgerons

Appartements
des clients de marque

Communs

Les terriers
Folochmuz

Les portes
dimensionnelles

Premier
sous-sol

Ateliers des
Forgerons
et des sorciers-
forgerons

Deuxième
sous-sol

La gare
et ses deux trains

Troisième
sous-sol

Les plates-formes

ne vente (on ne sait jamais à l'avance quand elles ont lieu), on se raconte des histoires sur les Forges et, dans l'ensemble, on s'ennuie. Des rixes éclatent régulièrement. En général, il se trouve toujours des gens pour séparer les belligérants. Le règlement du Hall est fort clair : toute bagarre « importante » retarde l'ouverture de la vente d'une semaine. Un coup de gong signale la sanction…

- **La Colonne chantante**. Le Hall est traversé par une gigantesque colonne métallique et bourdonnante, installée en oblique. Partant de la base du mur est, elle rentre dans le mur ouest non loin de la verrière.
- **Les couloirs et les passages de service**. La rampe d'accès au dôme dessert quantité de tunnels et d'escaliers qui quadrillent l'épaisseur du mur du Hall. Ils servent surtout aux Folochmuz, mais les autres occupants des Forges les empruntent régulièrement.

Les activités commerciales

- Le marché aux armes se tient environ une fois par mois. Lorsque le conseil des forgerons estime que le Hall est assez plein, il fait installer des étals, et procède, en un ou deux jours, à une gigantesque foire aux armes.
- La vente d'armes aux grands de ce monde obéit à une étiquette plus raffinée. Les clients sont logés dans des appartements somptueux, dans la tour. On les fait peu attendre, et les négociations portent sur des sommes qui donneraient le vertige à la plupart des marchands du Hall. Au fil des siècles, Galgatan a réalisé la moitié des armes de cérémonie des souverains de ce continent.
- Enfin, la vente de Vifs-horions est une pratique rare. La plupart du temps, le client potentiel se déplace en personne, mais ce n'est pas indispensable. On a vu des ambassadors se déplacer pour leur remettre (dans ce cas, le lien se met automatiquement en place).

La tour

La tour qui flanque le Hall du Commerce est divisée en sept sections. Les quatre premiers étages sont consacrés au fonctionnement quotidien des Forges (magasins, cuisines, etc.). Ils grouillent littéralement de Folochmuz. Les trois niveaux suivants servent à loger les hôtes de marque (essentiellement, les acheteurs potentiels de Vifs-horions). Ensuite viennent trois étages réservés aux forgerons. Le sommet, desservi par la gare et l'ascenseur à vapeur (la Colonne chantante) compte deux étages pour les sorciers-forgerons et trois pour les Vifs-horions. Les quatre derniers étage, sous le dôme doré, sont le domaine de Galgatan.

Les sous-sols

Ils sont accessibles à partir de la tour, et par l'ascenseur. Ils comportent trois niveaux.

- **Premier sous-sol**. Les escaliers qui descendent sont fermés par de lourdes portes de fer, renforcées magiquement. C'est une suite de pièces identiques, qui débouchent les unes dans les autres. A l'exception d'une poignée de symboles incompréhensibles sur certains murs, il n'y a aucun moyen de se repérer. C'est le complexe de portes dimensionnelles qui permet aux Forges de communiquer avec d'autres plans. Les portes sont fermées, sauf lorsque Galgatan envoie des ambassadors prospecter un nouveau monde.
- **Deuxième sous-sol**. L'ascenseur débouche dans une sorte de petite gare, au cœur d'un gigantesque réseau de cavernes, qui traverse tout le volcan. Deux lignes de « train » à vapeur sillonnent ce niveau. La première conduit à une suite de cavernes où s'affairent les forgerons qui produisent les armes normales, et les sorciers-forgerons qui forgent les armes magiques. La seconde descend plus profondément, jusqu'à ce que la plupart des habitants appellent « l'étage interdit ».
- **Troisième sous-sol**. C'est à ce niveau qu'a lieu la dernière phase de transformation des Vifs-horions : aiguisage du fil des lames, façonnage de la garde (voir plus loin). Des plates-formes métalliques émergent de la lave omniprésente. Il fait très chaud, le métal est brûlant et, de temps en temps, toute la structure se met à vibrer. Par endroits, l'air devient toxique. Ailleurs, des plates-formes ont basculé dans la roche en fusion. La lave est le domaine du Colosse, un Vif-horion aux proportions monstrueuses.

PNJ
Izyv Torsi, marchand d'armes

Izyv vient d'un royaume méridional, qui a un petit problème avec des tribus barbares installées sur sa frontière sud. Grâce à des gens comme Izyv, ce petit problème va rapidement dégénérer. Les barbares ont de l'or et des pierres précieuses, Torsi a donc entrepris de leur vendre des armes. Galgatan est un fournisseur coûteux, mais comme les barbares n'ont pas une notion très exacte de la valeur des « jolis cailloux brillants », Torsi s'y retrouve… Il est grand, séduisant et toujours de bonne humeur, sauf lorsqu'il est question de faire des affaires. Là, il devient impitoyable.

LES RÉSIDENTS

Les Folochmuz

Ces petites créatures sont partout, du Hall du Commerce aux appartements des hôtes de marque en passant par les forges proprement dites. Sans elles, les Forges auraient périclité depuis longtemps. Elles ne remplissent aucun rôle vital, mais se chargent de toutes les tâches sans intérêt, qui exigent peu d'intelligence (individuellement, ils sont plus faibles qu'un homme, mais ils travaillent beaucoup mieux en équipe). Ils balayent, actionnent les soufflets de forges, réparent, entretiennent, font la cuisine… Ils travaillent vite et bien. Voilà pour leurs bons côtés. Pris individuellement, ils sont lâches, menteurs et plutôt idiots. Ceux qui travaillent sont généralement sérieux, mais il existe une importante minorité d'irresponsables complets (généralement serviables, mais désespérément incompétents). Cela dit, il est rare qu'on puisse les prendre « individuellement ». Ils se déplacent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils résident sous la tour, dans deux niveaux de terriers touffus.

Pour des raisons inconnues, Galgatan éprouve une certaine affection pour ces petits monstres braillards.

Les trains à vapeur

Ascenseurs et trains circulent dans des tubes métalliques rectilignes (sauf une section, sur le flanc extérieur du Hall, qui est à ciel ouvert, mais protégé par un champ de force, qui conserve la pression). En fait, il n'y a pas de différence entre les deux, en dehors du sens dans lequel ils circulent. La gare et les trois terminus sont équipés d'une énorme machine à vapeur. Les passagers prennent place dans une capsule à six places. Ils s'attachent, et attendent. En une minute environ, la machine accumule assez de vapeur pour propulser la capsule vers sa destination. Le freinage est assuré par un système d'ergots installé à l'intérieur du tube, qui se déploie un peu avant l'entrée en gare. Les accidents sont rares.

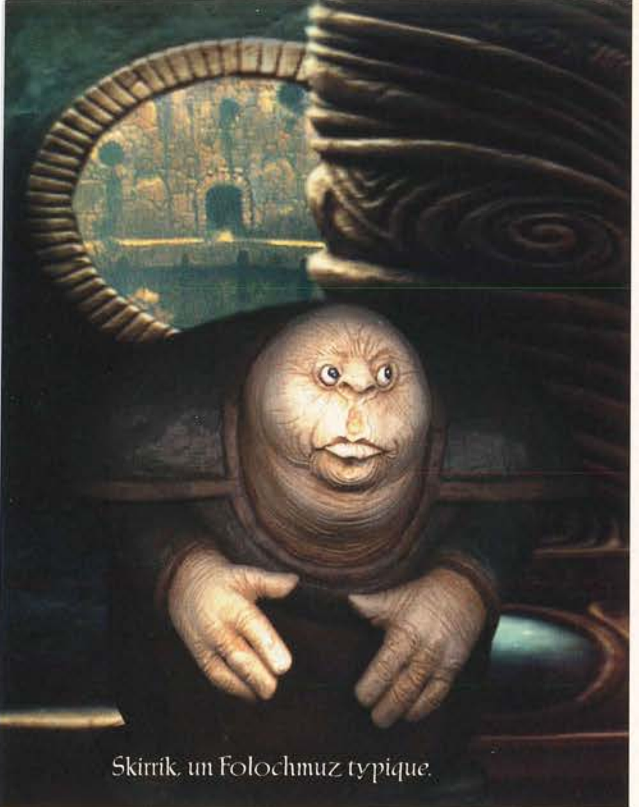
Tout ce bricolage est l'œuvre d'un architecte venu d'une ville nommée Calvani. On lui doit également le dôme et ses verrières. Il est reparti pour son univers il y a cinq siècles. Heureusement, avant de partir, il avait appris à quelques Folochmuz (plus intelligents que les autres) à entretenir les machines et les tubes. Leurs descendants, les Techniciens, forment une caste à part dans la société folochmuz. Leur Livre sacré (les notes de l'architecte) contient d'autres secrets, nommés chauffage central et ballon dirigeable, sur lesquels ils travaillent à leurs moments perdus.

Les apprentis et les forgerons

Les forges fabriquent énormément d'armes, et emploient donc de nombreux forgerons (dépourvus de pouvoir). Leurs logements et leurs ateliers, sans être somptueux, sont très confortables, et leur salaire est de loin supérieur à ce qu'ils toucheraient s'ils étaient à

PNJ
Skirrik, Folochmuz

Petit et pratiquement sphérique, avec deux paires de jambes qui soutiennent un corps contrefait, Skirrik est un Folochmuz représentatif. Comme ses parents avant lui, il vend des beignets dans le Hall du Commerce, ne sait rien de ce qui se passe dans la forge, mais n'hésite pas à improviser des mensonges extravagants s'il sent que cela peut faire plaisir aux gens qui l'interrogent.


Skirrik, un Folochmuz typique.

leur compte. La plupart se méfie des sorciers-forgerons ou les envient.

Les sorciers-forgerons

On range sous ce terme une poignée de magiciens et pas mal de forgerons venus d'autres coins du multivers pour étudier l'art de la forge avec Galgatan. Certains sont tout à fait humains, d'autres ressemblent à des démons, d'autres encore sont des masses de chair informe qui modèlent le métal par la seule force de leur esprit. Ils restent deux ou trois ans, puis repartent en ayant tout appris du travail du métal, et surtout comment identifier les Vifs-horions de leur plan, comment les instruire, les forger. Dans leurs mondes respectifs, ils sont très puissants, mais ici ils évitent d'utiliser leur grands pouvoirs car d'un monde à l'autre, les effets des enchantements varient de manière spectaculaire, et souvent désastreuse.

PNJ
Maître Jianni, forgeron

Jianni fabrique les meilleures épées du monde, et a pris soin de le faire savoir à qui voulait l'entendre. Il y a vingt ans, alors qu'il était déjà un maître reconnu, il a été contacté par un ambassador, et invité à s'installer aux Forges. Il y dispose de son propre atelier, et il fait figurer son poinçon à côté de celui de Galgatan. Jianni dirige une demi-douzaine de forgerons et deux fois autant d'apprentis d'une main de fer, mais il trempe toujours lui-même les armes qu'ils façonnent.
Sans détester les sorciers-forgerons, il éprouve à leur égard une certaine condescendance (il les surnomme sèchement « les tricheurs »). Quant aux Vifs-horions, il ne sait pas trop quoi en penser. En fait, il évite de trop y réfléchir...

Chacun dispose d'un vaste atelier. Galgatan leur fournit des apprentis et les laisse forger à leur guise, mais il suit leur travail et sait prodiguer conseils et encouragements. Ils façonnent les armes magiques, mais la plupart en profitent pour fabriquer un « chef-d'œuvre ».

Les Vifs-horions

Les Vifs-horions partagent leur temps entre leurs appartements de la tour et le monde souterrain où ils apprennent à forger leurs semblables. Actuellement, il y en a une centaine en « vie ». Toutefois, entre ceux qui sont sous forme d'armes et ceux qui sont en train de se réincarner, il en reste rarement plus d'une vingtaine aux Forges.
Il leur arrive de recevoir des visiteurs (tant qu'ils ne sont pas transformés). La perspective de perdre, à relativement brève échéance, le contrôle de leur corps, les incite à vivre pleinement leur vie. Dans la tour, il y a un harem, des salles de banquet et des bibliothèques...
Sous forme d'armes, les Vifs-horions sont plus ou moins puissants selon le nombre d'incarnations qu'ils ont vécues. Ce n'est pas le cas sous forme humaine, et ils ne se sont pas donnés la peine de former une hiérarchie. Après tout, ils font partie d'un petit groupe exceptionnel...

Oups...
De temps à autre, le processus de transformation produit une arme « ratée », qui n'a que des défauts. C'est souvent le cas chez les Vifs-horions jeunes, et chez ceux qui ont une très forte personnalité. Dans ce cas, il n'y a rien à faire : le porteur est condamné à conserver l'arme jusqu'à sa mort (qui, lorsque l'arme est vraiment défectueuse, tarde rarement). « Conserver » ne veut pas dire utiliser. Même si elle est accrochée à un clou dans la cave de son propriétaire, celui-ci est toujours considéré comme son maître.

Assuré contre le vol
L'ennui, avec le métier de héros, c'est qu'il arrive qu'on prenne des coups, qu'on soit laissé pour mort sur le champ de bataille, et qu'on soit dépouillé de ses armes. Si cela arrive au porteur d'un Vif-horion, il n'a aucun souci à se faire : son arme lui reviendra toujours. Un Vif-horion porté par un individu auquel il n'est pas lié redevient une arme sans pouvoirs... à un détail près : les événements s'arrangeront de manière à ce qu'elle revienne « par hasard » à son légitime propriétaire.

Le Colosse

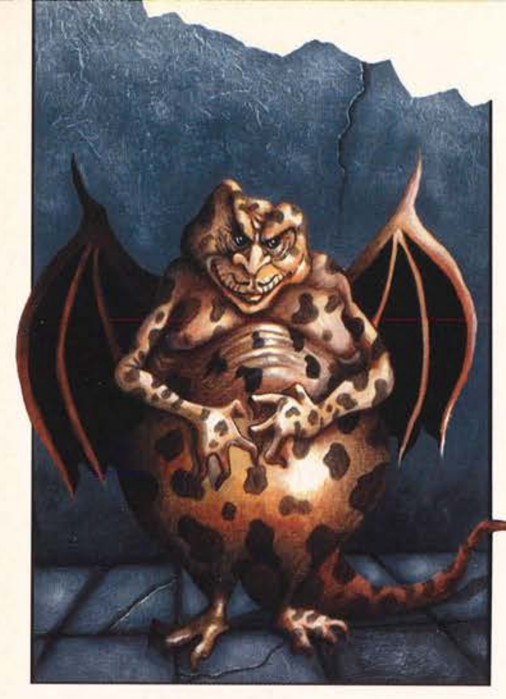
Le Colosse est un Vif-horion en pleine métamorphose. La question qui préoccupe Galgatan depuis trois siècles est « en quoi est-il en train de se transformer ».
A l'heure actuelle, le Colosse mesure quatre mètres de haut, a une peau métallique assez résistante pour qu'il barbote dans la lave sans en souffrir, est capable de porter des dizaines de tonnes comme s'il s'agissait d'un oreiller de plumes. Il ne ressemble à aucun de ses congénères, et affirme qu'il ne sera pas « prêt » avant un ou deux siècles.
Il a élu domicile au 3e sous-sol, et se consacre aux réparations des viaducs et des passerelles métalliques qui s'y trouvent. On le voit parfois soutenir un échafaudage branlant, pendant qu'une horde de Folochmuz s'activent au-dessus de lui, boulonnant de nouvelles traverses. Il lui arrive également de faire le service de sécurité lorsqu'une créature venue d'un autre monde emprunte les portes sans autorisation. En une ou deux occasions, il a exterminé des monstres qui rôdaient autour des villages.
Ses « petites particularités » ne l'empêchent pas d'être un aimable compagnon. Il est toujours en compagnie d'Uzzuk, un Folochmuz un peu plus brillant que la moyenne, qui lui sert de poisson-pilote (et qui semble immunisé à la chaleur...).

PNJ
Azir Marakal, hache en devenir

Azir en est à sa cinquième incarnation, et le processus commence à le lasser. Il passe plus de temps enfermé dans ses appartements, ou à arpenter incognito le Hall du Commerce, qu'à la forge. Sa métamorphose commence tout juste, et il estime avoir encore une trentaine d'années devant lui. Il joue avec l'idée de s'enfuir, sans se faire d'illusions : il sait que tôt ou tard, dans cette vie ou dans la suivante, il retombera sur Galgatan.
Il a une douzaine d'explications à son état, à l'existence des Vifs-horions. Il prête à Galgatan au moins autant de plans pour devenir maître du monde. Il se trompe, mais il est convaincant...

Galgatan

Le maître des lieux est une immense armure noire, qui arpente d'un pas lourd les couloirs de la forge. Il monte rarement à la surface, ne met presque jamais les pieds dans ses appartements de la tour, et va encore moins au Hall du Commerce.
En parler au singulier est d'ailleurs un abus de langage. Galgatan est une créature communautaire dont les différentes pièces cohabitent tant bien que mal. Depuis cinq mille ans qu'elles vivent ensemble, elles en arrivent à ne plus pouvoir se supporter. Elles ont un objectif commun qui les unit, mais cela ne suffit pas toujours à éviter les disputes.
Pour l'instant, Galgatan travaille à :
- Éviter le retour du Mal. Il y veille depuis des millénaires. Il faut renforcer une protection ici, vaincre un général orque ambitieux là, démanteler un culte du Chaos ailleurs. Au milieu de toutes les opérations « normales » (autrement dit, motivées par l'appât du gain), ces quelques interventions passent inaperçues.



Orgoch Vrlarchk,
un sorcier-forgeron venu de loin.

• Se trouver un successeur. Depuis mille ans, Galgatan surveille de près les progrès des autres Vifs-horions. A terme, il espère en trouver un (ou plusieurs) qui soient aussi puissants que lui. Il lui transmettra ses responsabilités, et s'attellera à la réalisation de son objectif n° 3.

• Mourir. Que ce soit disparaître une fois pour toutes ou, si possible, en vivant une dernière vie en tant qu'humains « de base », peu importe ! Galgatan sait qu'il a fait son temps, et ne rêve plus que de l'oubli. Hélas, cet objectif est une quête en soi. Galgatan a essayé une multitude de rituels magiques plus biscornus les uns que les autres, sans succès : il renaît toujours. Sa dernière idée est de faire fabriquer par les sorciers-forgerons l'arme qui le tuera. Jusqu'ici, aucun d'eux n'a réussi à « tuer » pour de bon un Vif-horion (le forgeron qui y parviendrait serait exécuté sur le champ ; le secret de la mort des Vifs-horions ne devant pas se répandre).

Galgatan se montre rarement aux clients. Lorsque cela arrive, c'est généralement Arag, le casque, qui tient les commandes. Il parle d'une voix profonde, et il émane de lui une aura sinistre. Voral, le plastron, est beaucoup plus aimable. De tous, c'est le moins pressé de mourir. Saraj, l'avant-bras gauche, était une femme. Lorsqu'elle contrôle l'armure, elle s'exprime d'une voix féminine, et ses manières sont plus gracieuses. Ogo, le bras gauche, a toujours aimé le sang, les batailles et la violence. Encore aujourd'hui, lorsqu'il est dominant, Galgatan devient dangereux. Lilk, l'épée, est son principal adversaire. Elle est écœurée par la violence, et refuse obstinément de sortir de son fourreau, à moins que ce ne soit réellement nécessaire. Les deux jambes, la dossière et les épaulières sont plus calmes, et se donnent rarement la peine de diriger leurs compagnons. Tous ces morceaux disposent de leurs propres pouvoirs, qui s'appliquent à l'ensemble de l'armure. Certains sont anodins (Lilk fait des étincelles lorsqu'elle combat. C'est joli, sans plus), d'autres impressionnants (Ogo peut broyer à distance le cœur de ses adversaires). A raison d'une demi-douzaine de pouvoirs par élément, l'ensemble est de taille à affronter n'importe quoi.

PNJ

Olaf Mainpuissante, sorcier-forgeron

Ce gros homme roux a un torse comme une barrique et des mains comme des battoirs. Il parle la langue commune avec un épouvantable accent nordique, tyrannise ses gens et détient le titre du plus gros buveur de bière de la tour nord (c'est la première fois en un siècle que cette distinction enviée revient à un Humain, d'habitude, c'est un Folochmuz qui l'emporte). Il est convaincu d'être au paradis des dieux du Métal et considère Galgatan comme l'un de leurs avatars. Il regorge d'informations et d'anecdotes sur son monde d'origine, où son peuple est en train d'explorer un vaste et mystérieux Continent.

Et on fait quoi, de tout ça ?

On joue avec, pardi ! En dehors de leur fonction évidente (fournir des Vifs-horions aux aventuriers), les Forges peuvent donner du travail aux aventuriers.

• **Le Don**. Tous les enfants doués ne sont pas trouvés par les ambassadors. Et tous ceux qu'ils trouvent ne sont pas désireux d'aller finir leurs jours dans une forge lugubre au sommet d'un volcan. Vous avez deux possibilités :

— Les personnages sont engagés par une famille éplorée pour récupérer leur fille « enlevée par l'affreux étranger qui voulait la faire travailler dans une mine… ou dans un truc comme ça ». Après une longue poursuite, les PJ arrivent aux Forges, parviennent à s'infiltrer dans les étages supérieurs de la tour… et se rendent compte que la jeune fille a déjà recouvré la mémoire, et qu'elle ne veut absolument pas partir. Reste à l'enlever… ou à rentrer bredouille.

— Les personnages croisent la route d'un ambassador. Celui-ci sent que l'un d'eux a le Don (une capacité que tous les ambassadors n'ont pas). Selon le personnage, il lui présentera la situation de plusieurs manières : exposition franche et honnête de la situation, contrat pour protéger la Forge, enlèvement… Une fois sur place, le personnage est séparé de ses compagnons et (poliment) séquestré parmi les autres Vifs-horions. C'est sa première vie, il n'a pas de souvenirs à retrouver, et Galgatan entreprend lui-même d'accélérer sa conversion. Combien de temps résistera-t-il avant d'être changé en hallebarde ? Si ses amis obtiennent (plus ou moins subtilement) sa libération, il pourra vivre sa vie tranquillement. Loin des Forges, il ne court aucun risque.

• **Le retour du Mal**. Après quelques milliers d'années de tranquillité relative, le Mal s'apprête à revenir s'emparer du monde. Ce gen-

Les Vifs-horions, leur(s) vie(s), leur œuvre

Dans une certaine mesure, les Vifs-horions sont immortels. Nés humains, ils étudient à la Forge pendant de longues années, avant de subir la transformation qui fera d'eux des armes vivantes. Une fois forgés, ils sont liés à un propriétaire. Tant que celui-ci vit, ils restent prisonniers de leur corps de métal et de bois. (C'est pour cette raison que Galgatan ne vend pas ces armes aux non-Humains à la vie longue.)
A l'instant où le porteur meurt, l'âme du Vif-horion se réincarne dans un fœtus (généralement dans un rayon d'une vingtaine de kilomètres autour de l'arme). L'enfant naît et grandit tout à fait normalement. Galgatan sent la réincarnation et, au bout de cinq à dix ans, envoie un ambassador dans la région. Celui-ci est porteur d'objets ayant appartenu au Vif-horion au cours de sa précédente incarnation humaine. Il les présente à tous les enfants de la région. Celui qui les reconnaît tous est le bon, et il ne reste plus qu'à convaincre ses parents qu'il est voué à faire une belle carrière de forgeron. Les erreurs sont rares. Au pire, l'ambassador revient avec un bambin tout à fait normal, et dépourvu du Don. L'enfant est immédiatement rendu à ses parents et les recherches reprennent.
Une fois à la Forge, l'enfant met un an ou deux à retrouver tous ses souvenirs et son ancienne personnalité. Il ne lui reste plus qu'à se préparer à être forgé et cette fois, il deviendra une arme plus puissante. La métamorphose est lente, et s'étend parfois sur des décennies. La peau du Vif-horion devient dure et prend des nuances métalliques, sa pilosité disparaît, ses mains se changent en lames. Il finit par perdre toute mobilité et par devenir très dense. La phase finale a lieu au 3e sous-sol, où ses collègues achèvent de forger sa forme définitive. Le processus n'est ni douloureux, ni désagréable, et les vieux Vifs-horions évoquent l'extase du changement avec nostalgie.
La Forge dispose d'un excellent réseau d'espions, qui couvre l'essentiel du monde. Les crises qui secouent les royaumes y sont analysées, les avancées du Mal décortiquées avec soin, de manière à ce que Galgatan sache les besoins de chacun et décide en toute connaissance de cause de qui peut bénéficier de l'aide d'un Vif-horion. En fonction de quoi, il décide quelle arme appareiller à quel demandeur. Chaque Vif-horion est un individu et le lien qui l'unit au propriétaire est très fort. Autant former des couples qui s'entendent. On a vu des Vifs-horions refuser de servir un prince qui avait la mauvaise habitude de tuer ses épouses, ou accepter de servir une crapule parce qu'il prend soin de ses armes.

Non !

Certains aventuriers n'auront de cesse de vouloir désosser Galgatan et de se répartir les morceaux. Cela ne marche pas, et pour une raison bien simple : chaque élément de l'armure est lié à tous les autres. Autrement dit, elle ne fonctionne que lorsqu'elle est complète, et toujours de manière autonome. Dans la mesure où personne ne sait briser le lien qui unit un Vif-horion à son porteur (dans ce cas les autres parties de l'armure), Galgatan est pratiquement indestructible.



re de chose, ça va et ça vient... Il se trouve que, tout à fait par hasard, les PJ sont dans la région où il mènera sa première offensive, et qu'ils sont ce qu'il y a de plus héroïque à des lieues à la ronde. Ils sont contactés par un « marchand » qui leur propose une « arme magique » à un prix défiant toute concurrence (en réalité un ambassador déguisé). Une fois en possession d'un Vif-horion chacun, ils découvriront que leurs nouveaux jouets ont une idée bien précise de ce qu'il faut faire, et qu'ils ne sont pas disposés à se laisser diriger par « leurs » humains. Sauver le monde, c'est déjà difficile. Mais si en plus, il faut le faire sous un flot de quolibets émis par une masse d'armes caractérielle, cela devient franchement pénible ! Les forces du Mal ont eu des siècles pour étudier les Vifs-horions. Elles savent donc qu'une fois séparées de leurs porteurs, ces armes pas comme les autres n'ont plus aucun pouvoir. Autrement dit, le mot d'ordre des monstres est : visez la tête, si possible avec des armes à distance.

● **Les Vifs-horions**. Supposons que les PJ doivent priver de son Vif-horion l'un des rivaux de leur employeur. Ce dernier leur demande de conserver l'objet deux mois, le temps qu'il s'empare de la forteresse du héros. Les pauvres PJ vont devoir jouer contre le destin, qui s'ingénie à faire revenir l'arme entre les mains de son propriétaire. C'est faisable, mais il faut s'attendre à une véritable pluie de catastrophes !

Tristan Lhomme
Dessins et maquettes : Frank Dion
plans : Jean-Marie Noël

" Galgatan, exceptionnellement vêtu d'une cape d'apparat grenat, sortit du tunnel, auréolé de visages grimaçants et rougeâtres. Il n'en fallut pas plus pour faire s'enfuir dans le plus grand désordre la horde de kobolds égarée au deuxième sous-sol. "

Les PNJ

Pour AD&D

Sorcier-forgeron
C'est en général un Humain avec 17 en Intelligence et 17 en Force, ayant accès à deux classes : Guerrier (3 à 5e niveau) et Enchanteur (3 à 5e niveau). Il possède une version simplifiée et amoindrie du sort Enchanter un objet, qui se lance au 3e niveau, ne concerne que les armes et les armures, et nécessite la présence d'une forge et d'un volcan à proximité.

Armes
Les armes normales ont +1 au toucher (25 % d'entre elles), +1 aux dégâts (70 %) ou les deux (5 %). Les armures et les boucliers ne sont pas plus efficaces mais plus légers (10 à 20 % du poids) et plus solides.
Les armes magiques ne sont jamais que des modèles +1, sans autre particularité qu'une belle facture.

Folochmuz
Prendre les mêmes caractéristiques que les gobelins (BM p. 124).

Le Colosse
En dehors de la taille, prendre les caractéristiques des Géants du feu (BM p. 111). En résumé : DV : 15, CA : –1, TAC0 : 5, résistant au feu.

Galgatan
Int : 20, Alignement : chaque partie de l'armure a un alignement différent, DV : 16, PV : 180, CA : –10, TAC0 -3 (il se bat avec une épée à deux mains +5), résistance magique : 50 % plus toutes les protections propres aux morts-vivants. Chacune des huit parties de l'armure (donc pas l'épée, qui est Neutre) peut lancer, une fois par jour un sort très puissant (Mots de pouvoir : Cécité, Étourdissement ou Mort ; Symbole : Désespoir, Douleur ou Persuasion). Une fois réduit « en morceaux », les neuf parties de Galgatan sont considérées comme des artefacts pour qui voudrait les détruire, et sans autre pouvoir que de « persuader » leurs propriétaires d'en rassembler les morceaux (et donc de ressusciter Galgatan).

Pour BaSIC

Sorcier-forgeron moyen

FOR 17	INT 15
CON 15	POU 18
TAI 13	DEX 13
APP 10	PV 15

Bonus aux dommages : +1d6.
Points d'énergie : 18
Compétences : Artisanat (forge) 80 %, Alchimie 60 %, Langue commune 50 %.
Sortilèges : trois ou quatre, tous liés au travail du métal (ramollir le métal, le durcir lors de la trempe, enchanter la lame).

Armes
Vous pouvez considérer qu'une arme normale produite par les Forges de Galgatan est, au choix :
— plus légère (+10 % aux chances de toucher) ;
— plus solide (elle ne se brisera jamais, même en cas d'échec critique) ;
— plus tranchante (+1 aux dommages).
Certaines armes exceptionnelles cumulent ces trois qualités (celles de Jianni, notamment).
Les créations des sorciers-forgerons, quant à elles, sont toujours légèrement magiques. Elles n'ont jamais besoin d'être affûtées et ne rouillent pas. Certaines ont d'autres propriétés, mais il s'agit toujours d'avantages relativement peu importants (Galgatan ne les encourage pas à faire de la concurrence aux Vifs-horions).

Folochmuz

FOR 9	INT 8
CON 17	POU 10
TAI 8	DEX 11
APP 7	PV 13

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Ustensiles ménagers 40 %, 1d3.
Compétences : Couiner 80 %, Faire le service 70 %, Hurler d'une voix stridente 55 %, Se mettre dans les jambes des aventuriers 100 %.

Le Colosse

FOR 50	INT 14
CON 50	POU 20
TAI 30	DEX 10
APP 3	PV 40

Bonus aux dommages : +4d6.
Armure : Sa peau métallique lui donne 6 points d'armure.
Armes : Poings 75 %, 1d3 + 4d6.
Compétences : Chanter des chansons paillardes 70 %, Faire peur 80 %, Porter de lourdes charges 80 %.

Galgatan
Partez du principe qu'il est invulnérable à tout ce que peuvent lui faire les personnages. S'ils doivent le vaincre, ce sera par la parole, pas par la violence.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et...
...changez de personnage chaque mois !



BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ **OUI** **je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS**

Je choisis de régler par :

• Cochez la case de votre choix

❑ **chèque à l'ordre de Casus Belli**

❑ **carte bancaire expire le : mois** |__|__| **année** |__|__|

N° |__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__|

Date et signature obligatoires

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux

Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

Nom |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Prénom |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Adresse |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

Code postal |__|__|__|__|__| Ville |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|

L'année de votre naissance (facultatif) 19 |__|__|

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

Dialogues

Cet été, à la GenCon, nos envoyés spéciaux ont cuisiné le tandem Margaret Weiss - Tracy Hickman pour tout savoir de la genèse de DragonLance, l'une des grandes réussites de TSR.



Margaret Weiss et Tracy Hickman

Monsieur Dragon et Madame Lance

C.B. : Margaret Weiss, comment en êtes-vous venue à écrire de la fantasy et à travailler pour TSR ?

M.W. : Après l'obtention de mon diplôme universitaire en littérature, j'ai longtemps écrit de tout et du n'importe quoi, du moment que cela payait les factures. Mon premier livre est une biographie de Jesse James, le hors-la-loi, qui était originaire du même coin du Missouri que moi. Je travaillais pour une toute petite maison d'édition quand j'ai vu une annonce de TSR. Il se trouve que mon agent habitait Milwaukee et en allant lui rendre visite, j'en ai profité pour me présenter chez TSR qui m'a engagée pour travailler sur son nouveau projet : DragonLance. C'était en 1983. J'ai dû emprunter de l'argent à mes parents pour payer le déménagement. C'est en arrivant à TSR que j'ai rencontré Tracy. J'étais directrice de collection des romans et lui responsable des suppléments jeu de rôle ; nous avons commencé à collaborer très étroitement. C'était la première fois qu'un univers était décliné simultanément en romans et en jeu de rôle. A l'époque, TSR recherchait un écrivain connu pour rédiger les romans DragonLance. Mais comme la société ne voulait pas mettre le prix pour s'assurer le concours d'un grand nom, elle n'a trouvé personne. Finalement, nous avons choisi un auteur inconnu parmi les six qui avaient soumis leur candidature. Mais ça s'est très mal passé : cette personne n'arrivait tout simplement pas à comprendre le concept de DragonLance.

C.B. : Tracy, d'où est venue l'idée de DragonLance ?

T.H. : A l'époque, en 1981, j'étais au chômage depuis six mois. Je n'avais plus les moyens d'acheter des chaussures à mes enfants quand TSR m'a proposé un job. J'ai mis toutes les affaires de ma famille dans un camion et en route pour l'Est ! A l'époque j'habitais l'Utah, et durant le long voyage jusqu'à Lake Geneva je me demandais ce que je pouvais bien apporter de neuf à la société qui venait de m'engager. C'est à ce moment-là, en traversant les plaines du middle-west, que m'est venue l'idée d'un monde où l'on chevaucherait les dragons. Au début je comptais développer l'idée sur trois suppléments, ce qui était déjà beaucoup pour l'époque. En même temps, une étude marketing de TSR concluait qu'il était nécessaire de faire des histoires avec des dragons. Pour les donjons, ça allait bien comme ça... (rires). On voulait faire douze modules, un par type de dragon. L'idée était de conserver une trame narrative d'aventure en aventure et de publier des romans basés sur l'histoire, toutes choses novatrices à l'époque. C'est à ce moment que Margaret est entrée en piste.

M.W. : Oui. Comme je le disais tout à l'heure, on avait des problèmes avec l'auteur choisi pour écrire les romans. Il ne comprenait rien au monde, aux Kenders... On avait un planning très serré et on ne pouvait se permettre de perdre du temps. En plus, TSR avait à ce moment-là des difficultés financières, des amis s'étaient fait virer, et on croyait vraiment qu'aboutir le projet pouvait aider la société. Comme Tracy et moi nous nous étions tellement investi dans DragonLance, nous avons proposé à Jean Black, qui supervisait le projet, d'écrire les romans nous-mêmes. Nous nous sommes enfermés ensemble, Tracy et moi, tout un week-end et nous avons écrit le prologue et les cinq premiers chapitres. Le lundi matin, nous avons remis le manuscrit à Jean ; nous avons passé la matinée sur des charbons ardents. Finalement, elle est sortie de son bureau et a juste dit : Woaw ! (rires).
C'est comme ça qu'on s'est retrouvés à écrire le roman. Comme ni Tracy ni moi ne pouvions nous permettre de démissionner, et que nous n'avions que trois mois pour finir le manuscrit, on travaillait le jour et on écrivait la nuit et les week-ends. Cela se passait au printemps 84. Comme j'étais la directrice de collection, en plus d'écrire le roman je devais le relire pour les corrections ! Mais ça a vraiment été un grand moment. Le roman est paru en septembre et a tout de suite eu énormément de succès parmi les joueurs, mais inexplicablement, il n'était pas dans les grandes librairies. Les gens nous téléphonaient et le réclamaient. On s'est aperçu que Random House, le distributeur, avait omis de l'inscrire à son catalogue... Finalement, le livre est apparu sur la liste des best-sellers en janvier.

C.B. : Vous allez retravailler pour TSR je crois.

T.H. : Oui et nous en sommes très heureux. *DragonLance* c'est un peu notre famille, nos amis, et il nous a été difficile de les quitter. Le rachat de TSR par Wizards ouvre de nouvelles possibilités.

M.W. : Oui, nous sommes contents que Wizards ait repris TSR. Après tout Adkison est un vieux rôliste, il a joué à *DragonLance* et c'est un monde qui a une réelle signification pour lui. C'est une bonne chose.

T.H. : Nous allons donc reprendre notre collaboration avec TSR sur *DragonLance*. Nous serons consultants, chargés de définir l'histoire générale et les lignes de produits. Nous avons beaucoup d'histoires merveilleuses et excitantes en tête, pour tout à la fois unifier et donner de nouvelles directions au monde de Krynn.

C.B. : Avez-vous joué à *Fifth Age* ?

M.W. : J'y ai joué, oui.

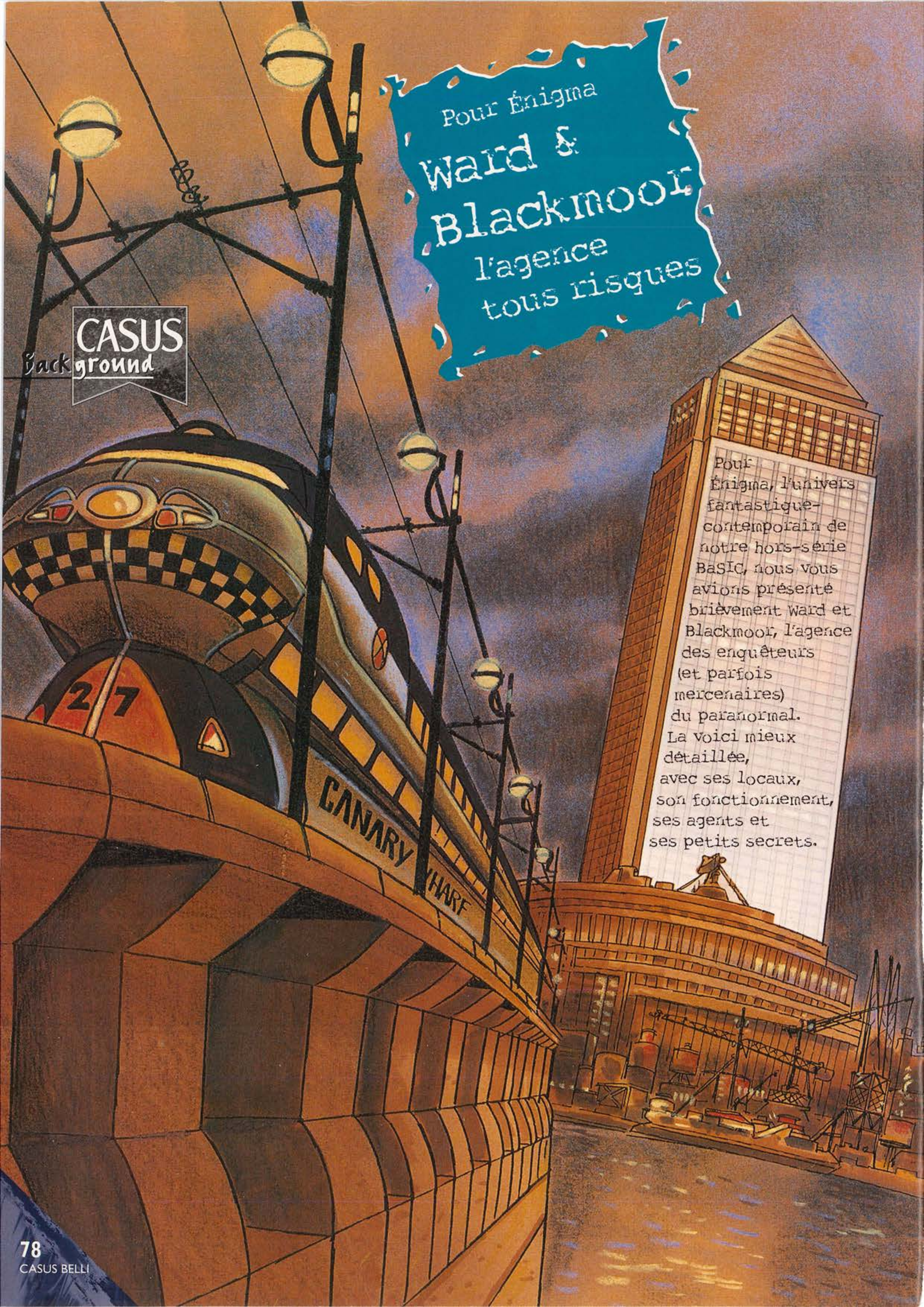
T.H. : Pas moi car j'ai été très occupé ces derniers temps et je n'ai hélas pas eu l'occasion de jouer à quoi que ce soit. Mais nous aimons tous les deux beaucoup *Fifth Age* et nous pensons que c'est une bonne direction à suivre pour les jeux à venir.

M.W. : Il y a un écart important, environ trente ans, entre les guerres du Chaos et le Cinquième Âge. Nous allons proposer des aventures pour *AD&D* qui se dérouleront pendant les guerres du Chaos et qui permettront aux joueurs d'affronter les dieux, le Chaos et les chevaliers noirs de Takhisis. Nous avons aussi prévu une série de romans, qui ne seront pas écrits par nous, qui combleront le trou entre ces guerres et le Cinquième Âge. L'idée est d'amener les joueurs d'*AD&D* au système Saga.

Propos recueillis par Didier Guiserix, Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal



PARADISE LOST
ÉCLAIREUR COSAQUE
L'ENNEMI MONTRE SON VRAI VISAGE
VEILED DART
DÉCHARGE D'ORDURES
MAMMOUTH D'ÉCLIPSE
TAUREAU CLOUTÉ
JOUABLE SUR UN COMBATTANT DES FILS DE RASPOUTINE.
+4
0
+3
+2
PAUL BONNER
CONDUCTEUR DE MASTODONTE
Toutes les Bêtes (ainsi que les combattants considérés comme tels) dans le même avant-poste que le CONDUCTEUR procurent un bonus supplémentaire de +2 au C, au T et à l'A de leur propriétaire. Plusieurs CONDUCTEURS peuvent cumuler leurs effets
STUDIO PARENTE
DOOM TROOPER™
PARADISE LOST c'est :
• plus d'une centaine de nouvelles cartes : créatures, matériel & véhicules, personnages célèbres...
• des règles additionnelles • de nouvelles affiliations • compatible avec DARK EDEN.
© 1997 Target Games AB. Tous droits réservés.
BON DE COMMANDE
Je souhaite recevoir :
- DOOMTROOPER, jeu de base .... 49 F. x .... = ...
- WARZONE (8 cartes) .... 10 F. x .... = ...
- MORTIFICATOR (8 cartes) .... 10 F. x .... = ...
- GOLGOTHA (15 cartes) .... 16 F. x .... = ...
- APOCALYPSE (15 cartes) .... 16 F. x .... = ...
- PARADISE LOST (15 cartes) .... 16 F. x .... = ...
Commande inférieure à 100 F. Frais de port .... = 40 F.
Commande supérieure à 100 F. Frais de port .... = Gratuit
TOTAL .... = ...
Ci-joint mon règlement de .... F. à l'ordre de
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.
NOM .... PRÉNOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.
DESCARTES
EDITEUR


Pour Énigma
Ward &
Blackmoor
l'agence
tous risques
CASUS
Background
27
CANARY WHARF
Pour
Énigma, l'univers
fantastique-
contemporain de
notre hors-série
BaSIC, nous vous
avions présenté
brièvement Ward et
Blackmoor, l'agence
des enquêteurs
(et parfois
mercenaires)
du paranormal.
La voici mieux
détaillée,
avec ses locaux,
son fonctionnement,
ses agents et
ses petits secrets.

SITE 1

Canary Wharf

L'étage qui n'existait pas

L'agence Ward & Blackmoor occupe le treizième étage de la tour Canary Wharf, qui se dresse sur les docks de Londres, un quartier très animé. L'immeuble est tout neuf et entièrement occupé par des bureaux.

Sans être réellement secrète, l'agence est au moins très discrète. N'y entre pas qui veut. Ses employés prennent l'ascenseur, qui ne comporte pas de bouton « 13 ». Pour arriver, il faut utiliser une clé magnétique et composer un code secret à quatre chiffres, qui est changé tous les mois. Cette méthode, relativement sûre, oblige les clients à attendre au rez-de-chaussée qu'un employé vienne les chercher. Le grand monte-charge qui donne sur les parkings et l'embarcadère privé de la tour est moins fréquenté, mais il est d'un accès (un peu) plus facile. Bien entendu, un escalier de secours (s) dessert tous les étages, treizième y compris. Les portes qui y mènent ne peuvent s'ouvrir que de l'intérieur, et cela déclenche une sirène stridente.

Les lieux

1 - En sortant des ascenseurs (a), le visiteur découvre une vaste zone de réception. Ameublement moderne, réceptionniste charmante, standardiste débordée...

2 - La sécurité. Cette grande pièce est occupée en permanence par trois gardes, qui passent leur journée à s'ennuyer, et par trois autres qui s'usent les yeux sur des écrans reliés aux caméras de sécurité. Deux autres équipes les relayent régulièrement. Soit dit en passant, les branchements qui permettent à W&B de surveiller le hall de l'immeuble, le garage, le quai sur la Tamise et les locaux techniques sont parfaitement illégaux. Les gens de la sécurité de Canary Wharf (installée au 1er sous-sol) seraient furieux de découvrir qu'ils sont espionnés.

PNJ : Lenny O'Hara, 22 ans, garde. Lenny mène une vie très ennuyeuse, et en a conscience. Il sait que l'agence s'occupe de problèmes de « sécurité » de haut vol, et aimerait bien, un jour, devenir un vrai agent. A cette fin, il a entrepris une campagne (qu'il croit subtile) pour se rendre sympathique auprès des « huiles ». Cela fait de lui une vraie nuisance... *Citation* (à un agent) : « Je vous ai amené un café, avec deux sucres, comme vous l'aimez. Au fait (long silence)... Vous pourriez dire un mot pour moi à sir George ? »

3 - Les deux salles de briefing. Meublées à l'identique : une grande table, une dizaine de chaises, une estrade, un terminal d'ordinateur, une imprimante, un magnétoscope multistandard, une télévision. La plupart des missions partent de là...

4 et 4a - Les bureaux de Ward et Blackmoor. Installés de part et d'autre du couloir, ils reflètent les personnalités de leurs occupants. Celui de Ward est austère, dépourvu d'objets personnels, et aménagé en fonction des besoins d'un aveugle : pas d'angles pointus, rangement strict, clavier d'ordinateur en braille...

Sir George a préféré un aménagement plus victorien, avec des fauteuils en cuir, une grande photo encadrée de Charles Fort (1), un bar remarquablement bien garni et un tas de souvenirs ramenés des quatre coins du monde.

PNJ : Janet, secrétaire de Ward. C'est une grande femme sèche, qui a la réputation d'avoir encore moins d'humour que son patron, et d'être un peu moins humaine que son ordinateur. En fait, le bruit court que tous les soirs en partant, Ward la débranche et la met sous une housse...

PNJ : Shirley, secrétaire de sir George. Elle a été choisie sur des critères très différents : elle est jeune, rousse et pleine de courbes. Elle aime bien flirter avec son patron (et avec les agents), tant que les intéressés savent où s'arrêter...

5 - La salle de conférence. Cette immense salle jouit d'une vue impressionnante sur la Tamise. Une trentaine de personnes y tiendraient à l'aise. Elle n'est utilisée que lorsque les patrons veulent impressionner un client.

6 - La section administrative. Quinze bureaux identiques, assez vastes, mais dépourvus d'âme. Les employés « ordinaires » de W&B ont de nombreuses occupations. Les tâches administratives proprement dites prennent l'essentiel de leur temps, mais ils ont aussi des choses plus intéressantes à faire : préparer les voyages des agents, leur servir de contacts lorsqu'ils sont en mission... Ces employés sont sous la responsabilité de Charles Blackmoor, le fils de sir George, qui est aussi effacé que son père est expansif (et tout aussi génial que lui, dans un autre genre).

PNJ : Oscar "Allô Houston" Muldowney, 55 ans, contrôleur de mission. Pour la plupart des agents, ce gros homme à la longue barbe poivre et sel est avant tout une voix désincarnée et rassurante, que l'on entend au téléphone et qui vous explique quoi faire en cas de problème. *Citation* : « Je comprends bien. Vous dites que cet homme-loup résiste à l'argent ? Je crois qu'on a eu un cas comme ça en 89. Je cherche... Vous pouvez rappeler dans un quart d'heure ? »

7 - Les bureaux des agents. Ils sont plus spacieux que ceux des employés, et chaque agent peut personnaliser son espace de travail. De base, ils comportent tous un terminal d'ordinateur relié à la base de données, un autre (indépendant) pouvant accéder à Internet, une armoire à documents, une imprimante et des étagères.

8 - La chambre forte. Elle renferme une impressionnante collection de « souvenirs » récupérés au fil des ans. Seuls Oscar, Ward, Blackmoor et le chef bibliothécaire connaissent la combinaison.

***(1) Charles Fort (1874 - 1932) :** écrivain et chercheur américain, il a publié plusieurs ouvrages répertoriant des faits étranges mais authentiques, dont le « Livre des damnés » (trouvable en bibliothèque). Il est considéré comme le fondateur de la parapsychologie moderne.*

9 - L'antenne médicale, le laboratoire (9a) et la morgue (9b) sont petits, mais parfaitement équipés. Le médecin, le chimiste et les deux infirmiers qui y travaillent font peu d'interventions de routine. En revanche, lorsqu'il faut autopsier un cadavre bizarre, ou analyser des composés chimiques inconnus sur Terre, ils sont tout à fait compétents... enfin, plus que les autorités civiles, en tout cas.

PNJ : "Doc" Gabriel Martinez, 36 ans. Ancien médecin légiste, c'est sir George qui l'a débauché en quittant Scotland Yard. Il est petit, maigre, flegmatique et fumeur de pipe. Il manie volontiers l'humour à froid.

10 - Ces quatre lits d'hôpital sont réservés aux agents gravement blessés.

11 - La bibliothèque. Dix mille ouvrages anciens ou modernes, rédigés dans pratiquement toutes les langues, plus une imposante collection de films et de photos dans la vidéothèque (11a). Cette masse de documents est sous la responsabilité de cinq bibliothécaires. Ce sont les employés les mieux payés de l'agence. Entre autres choses, ils s'occupent de tout rentrer dans la base de données.

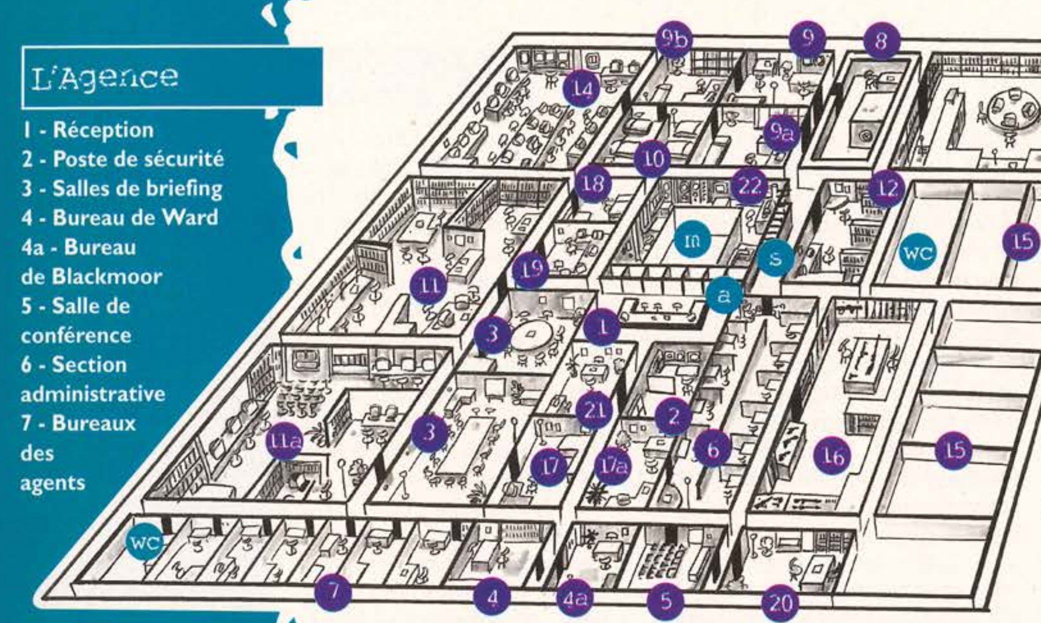
PNJ : Jan Rassmussen, 55 ans, chef bibliothécaire. Grand et mince, portant le bouc. Il s'intéresse plus à ses livres qu'aux agents, et c'est un occultiste amateur fort doué. *Citation* : « Je sais que vous en avez besoin. Mais c'est une pièce unique, et nous ne l'avons pas encore scannée. Si vous me la ramenez avec une tache de café, comme la

Le reste de la tour

Haute d'une trentaine d'étages, la tour Canary Wharf est une véritable fourmilière. A l'exception des voisins immédiats, personne n'a jamais remarqué d'animation suspecte au 13e étage. Le 12e étage est occupé par les bureaux d'Alea House, un grand éditeur. Une centaine de personnes y travaillent, et il y a toujours énormément d'allées et venues. Le 14e abrite la Commission de Planification du Grand Londres, un organisme public qui s'occupe de définir les grandes orientations prises par la ville en matière de transports en commun, d'adduction d'eau et autres domaines peu palpitants. Son système informatique contient les plans d'à peu près tout le sous-sol londonien, et il est arrivé que des agents de W&B le piratent pour les besoins d'une affaire. Les personnes qui travaillent à ces deux étages savent que le 13e est occupé, mais ignorent par quoi. Les rumeurs vont d'une branche des services secrets à un bordel de luxe. En quinze ans, personne n'a eu la curiosité d'aller vérifier... après tout, c'est beaucoup plus amusant de spéculer.

L'Agence

1 - Réception
2 - Poste de sécurité
3 - Salles de briefing
4 - Bureau de Ward
4a - Bureau de Blackmoor
5 - Salle de conférence
6 - Section administrative
7 - Bureaux des agents
8 - Chambre forte
9 - Antenne médicale
10 - Chambres de repos
11 - Bibliothèque
11a - Vidéothèque
12 - Documentation
13 - Archives
14 - Salle informatique
15 - Pièces vides
16 - Armurerie
17 - Secrétaire de Ward
17a - Secrétaire de Blackmoor
18 - Bureau des bibliothécaires
19 - Bureau des informaticiens
20 - Bureau de Charles Blackmoor
21 - Bureau d'Oscar Muldowney
22 - Local technique



Le recrutement !

La plupart des agents de W&B viennent de l'armée ou de la police, avec une minorité de médiums et autres psis. Avant d'être contactés, ils subissent une enquête de sécurité très complète. Pour devenir un simple employé, la procédure est à peu près la même.
Bien entendu, tout le monde s'engage, par contrat, à ne rien révéler des activités de l'agence.

dernière fois, je vous ferai faire la connaissance d'un ami à moi... le démon babylonien des furoncles ! »

12 - La documentation. Une petite pièce qui renferme des atlas, des ouvrages de référence sur la plupart des pays du globe... Rien d'occulte, bien entendu.

13 - Les archives. Une très vaste pièce, dont environ un tiers est occupé par de la paperasse. Au rythme actuel, elle sera pleine vers 2010...

14 - La salle informatique. Cette vaste salle blanche est le centre nerveux de l'agence, et elle est très protégée. Les informaticiens sont quatre. Entre autres responsabilités (gestion du réseau interne), ils s'occupent de la maintenance des ordinateurs portables des agents et du matériel électronique de mission. Ils sont jeunes, très sûrs d'eux et largement ignorants des réalités du terrain.

15 - Les espaces vides. Comme leur nom l'indique. L'agence dispose de beaucoup de place pour s'agrandir, si le besoin s'en faisait sentir.

16 - L'armurerie. Cette pièce renferme les armes et le matériel de mission de haute technologie. Seuls Ward, Blackmoor et Oscar Muldowney en ont la clé.

M - Le monte-charge débouche sur un local technique totalement dépourvu d'intérêt. La grande porte métallique qui donne sur les locaux de l'agence est solidement verrouillée de l'intérieur.

Les alentours

● **Le garage**. La tour Canary Wharf comporte six sous-sols. Une grande partie du 6ᵉ est occupé par le garage de W&B. Il est divisé en trois zones : les boxes où agents et employés garent leurs voitures personnelles, ceux où est garée la flotte de véhicules appartenant à W&B, et un petit atelier de mécanique. Le maître des lieux se nomme Jacques Ybarerra. C'est un petit homme râblé, qui parle anglais avec un atroce accent quasi français (méridional, en fait). Il a deux mécanos sous ses ordres, Wili et Max. Il fait partie des personnes avec qui les agents ont tout intérêt à sympathiser : c'est lui qui attribue les véhicules, largement selon son humeur. En effet, les quinze Ford Sierra de l'agence ne sont pas toutes équivalentes. Toutes sont on ne peut plus banales, et toutes sont équipées d'une CB, mais Jacques s'est amusé à gonfler le moteur de trois d'entre elles, leur permettant de dépasser allégrement les 200 km/h en cas de besoin. Et puis, il y a la « voiture hantée ». Depuis une mission au pays de Galles, l'une des Ford se comporte de manière très bizarre. Elle a survécu à deux accidents qui auraient transformé n'importe quel autre véhicule en tas de ferraille, sans autre dommage qu'une carrosserie rayée. En contrepartie, elle fait de temps en temps des caprices bizarres (elle s'arrête net, ou bien les phares et le klaxon se bloquent). Jacques s'en est rendu compte il y a quelques semaines, et hésite à le signaler. Pour l'instant, il la réserve aux agents qui le traitent « comme un vulgaire garagiste » ou qui ont tendance à casser le matériel (voir l'encadré « En voiture ! »).

● **Le toit**. Il a brièvement hébergé un héliport, avant que la ville de Londres ne décide de couronner la tour d'une curieuse pyramide de verre fumé, sous laquelle se trouve une galerie d'observation et un restaurant de luxe (sir George y emmène les clients qu'il désire impressionner). Les agents s'y donnent parfois rendez-vous pour des discussions informelles, et l'appellent en riant « le temple de Nyarlathotep ».

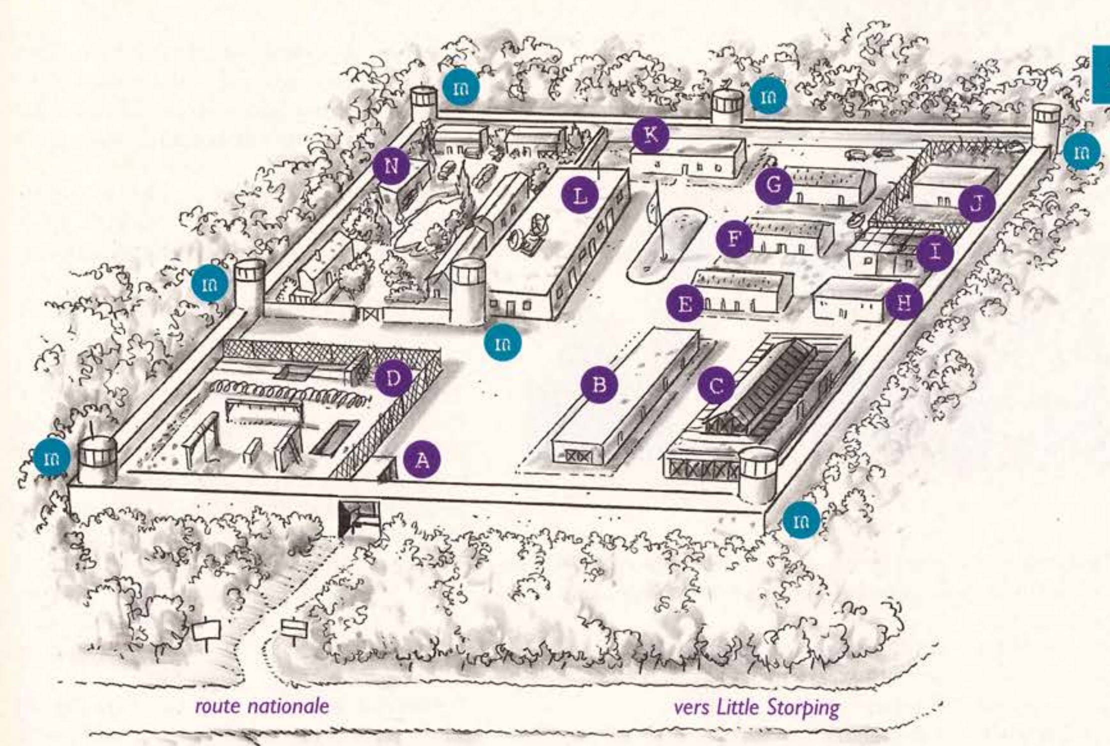
● **Le quai**. La tour Canary Wharf a les pieds dans l'eau de la Tamise, et possède son propre appontement, relié aux ascenseurs et au monte-charge. W&B possède deux canots à moteur ultra rapides, ainsi qu'un bateau plus gros (une dizaine de mètres). C'est la méthode généralement utilisée pour faire entrer ou sortir des objets ou des personnes peu désireuses d'attirer l'attention : le quai est surveillé par les caméras de sécurité de la tour, mais il est peu fréquenté, et les caméras ne peuvent pas voir l'intérieur d'une caisse...

Les "pseudopodes"

Ward & Blackmoor est en relations régulières avec deux entreprises.

● **Harper & Lammer**, détectives. Cette grosse agence, installée dans la banlieue nord de Londres, travaille occasionnellement avec W&B. Lorsque l'affaire est assez importante pour le justifier, les vingt détectives qui y travaillent font le « boulot préparatoire » : filatures, surveillances, écoutes téléphoniques (pas toujours légales, mais ils savent que sir George les couvre)... La plupart des agents de W&B se méfient de ces « cow-boys », et évitent autant que possible de travailler avec eux. C'est de toute façon assez rare, les missions entreprises par W&B se déroulant souvent à l'étranger.
L'agence est dirigée par Will Harper, un colosse chauve dont le nez a été cassé à plusieurs reprises. C'est un ancien marin que sir George a tiré de prison, à l'époque où il travaillait à Scotland Yard. Quant à « M. Lammer », il n'existe pas. Comme dit Harper : « Quand y a deux blazes sur la porte, c'est plus classe. » Sur la trentaine d'agents de W&B, quatre sont des anciens de Harper & Lammer.
PNJ : Clyde Fitzpatrick, détective. Cet ancien flic viré pour corruption est petit, gros, binoclard et coquet. C'est aussi un as de la filature et un cambrioleur émérite. Ward et Blackmoor l'intriguent depuis des années. A ses moments perdus, il lui arrive de suivre des agents, juste pour le plaisir de se constituer un petit dossier sur eux. Il en a aussi ouvert un sur l'agence proprement dite. Pour l'instant, c'est un hobby inoffensif, mais si quelqu'un venait à lui offrir une forte somme pour ses informations, il n'hésiterait pas à les vendre. Et le quelqu'un en question se retrouverait à même de faire beaucoup de mal... *Citation* : « Oh, ne vous énervez pas ! On est dans le même camp, après tout. »

● **Thorpe, Vandorgen & MacKinnock**. Ces avocats de la City gèrent tous les aspects légaux des enquêtes de W&B. Autrement dit, on ne les voit que quand ça va mal, et que les agents se retrouvent derrière les barreaux, pour une raison ou une autre. Ils sont en



contact avec d'autres cabinets aux États-Unis et dans la plupart des pays d'Europe occidentale. Pour le reste du monde, ils sont en mesure de trouver des confrères en deux ou trois jours. Ils sont très doués, respectent scrupuleusement la légalité, et parviennent presque toujours à extraire les agents malchanceux des griffes de la police. Leur seul échec notable : Ludwig Frazier, qui moisit dans une prison indonésienne depuis quatre ans, après avoir dynamité un temple « hanté ». Un agent « grillé » auprès des autorités d'un pays n'y sera plus jamais renvoyé et, si possible, ne sera plus affecté qu'à des missions « tièdes » pendant un an ou deux. James MacKinnock est un vieil ami de sir George. Sans avoir jamais été confronté personnellement au surnaturel, ce gentleman vieillissant y croit de toutes ses forces. Ses deux associés sont plus sceptiques, et se demandent parfois si l'agence W&B est vraiment honorable.

PNJ : Neil Vaughan, avocat. La trentaine, roux, sourire éclatant, volontiers tranchant, archicompétent, archisurmené. *Citation* : « Bon. Vous avez brûlé cette maison, oui ou non ? Non, non, non, ne m'expliquez pas pourquoi ! Je ne veux surtout pas le savoir. En revanche, il faut que je vous dise que si vous plaidez coupable, vous risquez de passer un paquet d'années en prison. Mon job est de vous les éviter. Alors, au travail. »

SITE 2
La base Charles Fort

Un peu d'histoire

En 1941, le Royal Air Force construisit une base aérienne non loin de Little Storping, dans le Suffolk, à une cinquantaine de kilomètres au nord-est de Londres. La guerre terminée, elle abandonna les lieux, vendit le terrain sur lequel s'étendaient les pistes et laissa les bâtiments tomber en ruine. En 1965, le site fut racheté par sir William Whateley, un richissime excentrique. Il n'en fit rien, sinon les louer épisodiquement à des producteurs de cinéma ou de séries télévisées désireux de trouver des décors à bon marché.

En 1985, aux prises avec le fantôme de sa défunte troisième épouse, sir William eut recours aux services de Ward & Blackmoor. L'affaire, sans grand intérêt, n'eut pas de conséquences avant 1997. En août de cette année, sir William finit par mourir, à l'âge respectable de quatre-vingt-douze ans. Par testament, il léguait les ruines de la base à W & B. Après plusieurs disputes homériques, sir George finit par convaincre son partenaire d'accepter l'héritage.

Aujourd'hui, après deux mois de travaux et un baptême au champagne par les nouveaux propriétaires, la base vient de rouvrir. Pour l'heure, ni Ward ni Blackmoor ne savent au juste ce qu'il convient d'en faire. Divers projets ont démarré simultanément, et ils sont encore disposés à accepter des suggestions intelligentes de la part de leurs agents.

Les lieux

Little Storping est une bourgade d'un millier d'habitants, qui s'enorgueillit d'une église du XIII[e] siècle et d'un pub où l'on sert la meilleure bière de la région. Elle se trouve à une vingtaine de kilomètres de la côte. La base est à un peu plus d'une demi-heure de marche au sud du village. Elle est bordée sur trois côtés par une forêt relativement dense. Du côté nord, en revanche, elle donne sur des champs (qui, dans une vie antérieure, ont été des pistes d'atterrissage).

De la route, on ne voit qu'un chemin qui s'enfonce dans les bois. Le panneau « Terrain militaire – Défense d'entrer » date de la guerre. Si l'on passe outre, on arrive à un grand portail métallique, qui s'ouvre dans un mur de béton avec barbelés ponctué, de loin en loin, de miradors. Tout cela a l'air ancien et en mauvais état, mais un examen attentif montre qu'il n'en est rien.

- **Le poste de garde** se trouve juste derrière la grille. C'est le domaine de Lewis Smith, le gardien installé par sir William, qui est passé au service de W&B en même temps que la base. C'est un vieillard maussade, qui déteste que l'on bouscule sa routine.
- **Le garage** est immense, poussiéreux et vide. Un plaisantin a fixé un panneau « Attention ! sortie de soucoupes ! » à l'entrée.
- **L'ancienne prison** est spacieuse. Plusieurs cellules, au sous-sol, ont été aménagées récemment. Les portes blindées épaisses de trois centimètres et les murs renforcés donnent l'impression qu'elles sont prévues pour accueillir des créatures non humaines. C'est le cas.
- **La serre** est une nouveauté ultramoderne. C'est le projet personnel

La base Charles Fort

A : poste de garde
B : baraquement principal
C : garage
D : parcours du combattant
E, F, G : baraquements en ruines
H : prison
I : serre
J : arsenal
K : mess des officiers
L : ancien réfectoire
M : miradors
N : le Dépotoir

En voiture !

Si vous voulez quantifier, les agents ont 75 % de chances de se voir attribuer une Ford normale, 20 % de récupérer une voiture « gonflée » et 5 % de tomber sur la voiture « maudite ». En fait, ce terme est trompeur. L'intelligence féerique qui habite la Ford est plutôt espiègle… Pour le moment, elle tente d'apprendre à se servir de son nouveau « corps ». En situation critique, elle protégera ses passagers (divisant les dommages d'un accident par deux).



Cadeau empoisonné

Sir William n'a pas offert la base à Ward & Blackmoor par bonté d'âme. Bien au contraire ! A sa demande, les agents de W&B ont chassé le fantôme de sa femme. Et sir William l'a regretté. Peu à peu, ce regret s'est mué en haine pour ces gens qui ont « tué mon épouse une seconde fois ». Personne à l'agence n'a eu l'idée de vérifier, mais les archives de l'armée mentionnent dix fois plus d'accidents sur la base de Little Storping que partout ailleurs, des hommes se plaignant sans cesse d'épuisement et de cauchemars... Sir William était au courant, et a choisi de l'offrir à W&B pour se venger. A relativement court terme, l'agence va se retrouver confrontée à de gros problèmes dans ses propres locaux. La cause ? Le fantôme d'un druide du Ier siècle, massacré sur le site avec tous ses fidèles par les Romains. Il détestait tout particulièrement les militaires, mais il y a peu de chances qu'il apprécie davantage la présence d'une bande de « spécialistes » qui font joujou avec des forces qui les dépassent. Ses moyens d'action sont puissants, il a entre autres une grande influence sur le monde végétal (la forêt toute proche et les plantes exotiques de la serre). Le chasser est impossible, négocier avec lui très difficile... mais dans les cordes d'un groupe de PJ résolus.

de Hans Ochenmeyer, un agent d'une soixantaine d'années, passionné de « cryptobotanique », qui passe une partie de ses soirées et tous ses week-ends sur place. Il y fait pousser un tas de plantes tropicales (avec une nette prédilection pour les orchidées). Certaines sont franchement bizarres, et trois ont déconcerté tous les botanistes qui les ont vues. Hans est un homme prudent : le système d'arrosage automatique de la serre peut, en quelques instants, être raccordé à deux fûts d'herbicide assez puissant pour tuer tous les végétaux qui s'y trouvent.

- De l'extérieur, les **quatre baraquements** sont identiques. Pour l'instant, seul le premier a été rendu habitable. Il contient assez de chambres pour loger tous les agents, plus une petite cuisine et une salle à manger. Les trois autres menacent de s'effondrer. Dans un proche avenir, le baraquement n° 2 sera transformé en une combinaison de laboratoire, d'hôpital et de morgue, dégageant de l'espace dans l'immeuble de Londres.
- Avant, **l'ancien réfectoire** était un hangar à dirigeables. Il est assez grand pour accueillir plusieurs centaines de personnes, et les vieilles cuisines sont bâties en proportion.
- **Le parcours du combattant** a été remis en état, et W&B y ont adjoint un petit stand de tir et une armurerie.
- **L'ancien mess des officiers** tombe en ruine, tout comme l'ancien arsenal et son dédale de casemates bétonnées.
- Autrefois, l'angle nord-ouest de la base était occupé par les logements des gradés. C'est toujours le cas... dans une certaine mesure. Ce petit rectangle boisé et fermé par de hautes clôtures a été surnommé **« le Dépotoir »** par les rares agents qui connaissent son existence.

Le Dépotoir

Où vont les agents qui craquent pendant les missions ? Une fois sortis de l'hôpital psychiatrique, certains peuvent reprendre une vie normale. D'autres en sont incapables. Ward a proposé que l'agence les prenne en charge et leur prête, leur vie durant, les cottages de la base. Blackmoor a trouvé l'idée excellente.

Pour l'heure, les six cottages abritent :

- **Keith Darwen**, 54 ans. Darwen est un petit homme au visage traversé de tics nerveux. Depuis une mission dans les Caraïbes, il y a trois ans, il est rongé par la paranoïa. Il ne se laissera approcher sous aucun prétexte par des Noirs, et insiste pour faire absorber une dose de gros sel « enchanté » à tous ses visiteurs (sa préparation est censée détruire les zombies). Si l'on passe sur ses petits défauts, c'est un compagnon intéressant, très érudit, et qui aime à donner des conseils aux agents encore en activité.
- **Ivan Maximovitch Marchenko**, 35 ans. En son temps, Ivan a travaillé pour le KGB. Après l'effondrement de l'URSS, il a tâté du mercenariat, puis est entré à l'agence. Il a quitté le service actif en 1995, après un incident désastreux où sont intervenus une fiole de virus mutants, d'anciens collègues à lui, la mafia russe, la CIA et quelque chose qui était peut-être un extraterrestre. A l'idée que le monde pourrait, n'importe quand, être ravagé par une gigantesque épidémie, Ivan a des crises de panique mortelle. Il vit dans un petit pavillon tout blanc, et oblige ses rares visiteurs à mettre des masques chirurgicaux et des gants. Toutefois, il a conscience de son état et peut, en faisant un gros effort, redevenir pour un temps l'agent efficace qu'il était autrefois.
- **Oswald Jones**, 25 ans. En 1996, l'agent Jones a participé à une mission en Inde. Il a été le seul survivant de son groupe. On l'a retrouvé errant nu dans les rues de Bombay. Il a été rapatrié et placé dans une maison de santé. N'ayant pas de famille, l'agence n'a eu aucune difficulté à l'en retirer pour l'installer ici, dans l'espoir que son état s'améliore. Les deux infirmières qui se relayent auprès de lui ne sont pas optimistes. Pour elles, Jones est un légume, et le restera.
En fait, Jones est surtout un incubateur. Tapi dans les profondeurs de son cerveau, un parasite d'origine inconnue attend patiemment l'heure de se reproduire...
- **Jonas Fairchild**, 47 ans. Fairchild est un ancien commando qui a craqué entre deux missions. Hannah, son infirmière, veille à ce qu'il « prenne bien tous ses médicaments » – autrement dit, à ce que sa camisole chimique reste solidement en place. Sans les petites pilules bleues dont on le gave, il deviendrait violent. Très violent. Meurtrier, en fait. Il s'ennuie, et passe une bonne partie de son temps sur le parcours du combattant, à faire de l'exercice. Un jour, traitement ou pas, il craquera...
- Les deux deniers pavillons sont inoccupés.

Tristan Lhomme
illustration et plans : Jean-Denis Pendanx

Les PNJ pour BaSIC/ÉNIGMA

Agent de sécurité
FOR 15 INT 13 CON 16
POU 12 TAI 14 DEX 14
APP 12 PV 15
Bonus aux dommages : +1d3.
Armes : Bagarre 60 %, 1d3 + 1d3 ; Lutte 40 % (spécial) ; Revolver cal.38 45 % (dommages 1d10).
Compétences : Cascade 30 %, Discrétion 40 %, Esquiver 30 %, Vigilance 60 %.

Les agents
Inspirez-vous des personnages prétirés des pp. 83 à 85 de BaSIC. La plupart allient d'excellentes compétences physiques à des scores importants dans un ou deux domaines intellectuels. Presque tous parlent deux ou trois langues. Une toute petite minorité dispose également de pouvoirs paranormaux.

Employé typique
FOR 12 INT 14 CON 13
POU 14 TAI 13 DEX 14
APP 13 PV 13
Bonus aux dommages : +1d3.
Armes : néant, pour la plupart.
Compétences : Culture générale 70 %, Droit/Administration 50 %, Persuasion 50 %, Paranormal 40 %, plus une spécialité à 70 % (Bibliothèque, Compta., Informatique ou Médecine).

Ça l'fait pas…

ou « Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir »

Ouvrez votre armoire à jeux de rôle. Baissez-vous. Encore. Jusqu'à l'étagère du bas, vous y êtes ? Parfait. Vous les voyez, maintenant ? Tous ces jeux pathétiques pour lesquels vous avez bêtement craqué un jour de déprime ? Ah, le fameux syndrome de l'achat compulsif !… Vous les haïssez, n'est-ce pas ? Toutes ces bord noir que vous auriez pu acheter à la place, tout cet alcool et ces abonnements au Câble ! Mais ce qui est fait est fait, pas vrai… Lâchez ce comprimé de cyanure et répétez après moi : quoi que j'ai pu acheter, il y a forcément pire. Vous n'y croyez pas ? Petit voyage au pays des jeux pas clairs.

Le jeu « handicapé »

Comment dire ? Il est certainement très bien, mais pour en être sûr, il faudrait que vous réussissiez à en lire plus de trois lignes d'un coup sans être obligé de faire une pause d'une heure pour vous remettre. Le genre de truc maquetté avec les pieds un soir de cuite les yeux bandés et/ou illustré par un gamin de trois ans lobotomisé. Il faut pardonner aux concepteurs du jeu handicapé : ils n'ont jamais imaginé que vous alliez chercher à lire leur œuvre. Ils pensaient juste que vous vouliez y jouer. Dans cette famille, citons *Ars Magica 4th Edition* et les jeux FGU en général. Exemple d'un jeu handicapé qui a su transcender son handicap : *Over the Edge*, ou le bordel élevé au rang de concept (genre « c'est fait exprès si on s'y retrouve pas, c'est un jeu de paranos »). Le jeu handicapé n'est d'ailleurs pas forcément perdu pour la science : il peut bénéficier d'une seconde édition le mettant mieux en valeur (exemple : *Vampire*). Cela dit, il peut très bien aussi être mal présenté et intrinsèquement mauvais. Ce sera peut-être l'objet d'un prochain article.

Le « décalé »

Là, ça se complique. Le jeu décalé est souvent un bon jeu, avec tout plein de qualités propres personnelles à lui. Le problème, c'est que son thème est tellement stupide/vain/absurde/incompréhensible/inintéressant/tout ça à la fois… que personne ne peut décemment y jouer. Le jeu décalé est très bien à acheter. Premier temps : « Cool, mégadélire, ha ! ha ! ha !, c'est vraiment n'importe quoi. » Deuxième temps : « Merde, 200 francs de perdus. » Troisième temps (facultatif) : « Euh… disons que c'est un jeu culte. » Arrive ensuite le moment où l'acquéreur se demande avec une certaine appréhension si, vu qu'il est marqué « jeu » sur la boîte, il ne pourrait pas des fois y jouer. Deux cas de figure se présentent alors. Primo : rien qu'en lisant le background (« et donc, vous jouez des castors bioniques dans un XVIIe siècle alternatif… »), le lecteur rigole un bon coup puis case le jeu en bas de l'armoire. Secundo : le lecteur s'accroche (option acharnement thérapeutique), se persuade qu'il va maîtriser des parties super, et tout et tout. Là, ce sont les joueurs qui casent le MJ en bas de l'armoire. Ou le jeu, s'ils sont magnanimes. Quelques exemples de jeux décalés rigolos : *Albedo* (où vous pouvez jouer une loutre), *Khaotic* (tous les PJ sont dans le même corps) et *Bunnies & Burrows* (le classique du genre, à base de lapins). Autres jeux décalés, mais pas rigolos du tout : *Lost Souls* et *Höl*.

Le « pas de bol »

Imaginez un peu : vous sortez un jeu où l'on incarne des vampires. Bon concept, hein ? Vous y croyez dur comme fer. Vous faites tout ce qui faut, vous empruntez sur vingt ans, vous allumez un cierge, vous payez des bières aux critiques. Et vous en vendez vingt-sept. Moyennant quoi, quelques mois plus tard, un gros Américain à lunettes sort le même sujet avec une rose sur la couverture et devient millionnaire (je schématise : Rein• Hagen enlève parfois ses lunettes). C'est ce qui s'appelle arriver trop tôt. Dans cet exemple précis (*Prédateurs*), deux éléments sont à retenir : 1) éviter de confier le dessin de couverture à sa petite sœur. 2) éviter d'être français. Les jeux pas de bol sont – dans le principe – le contraire des jeux pompés (voir ci-après)… ce qui ne signifie pas forcément qu'ils ont été eux-mêmes copiés. Et c'est sans doute ça le pire : un an après vous, quelqu'un a la même idée, mais pour une raison X ou Y (le talent ?), lui, on l'écoute et vous, vous remboursez votre emprunt. Un destin cruel également partagé par *Space 1889* et *Dark Conspiracy*.

Le jeu pompé

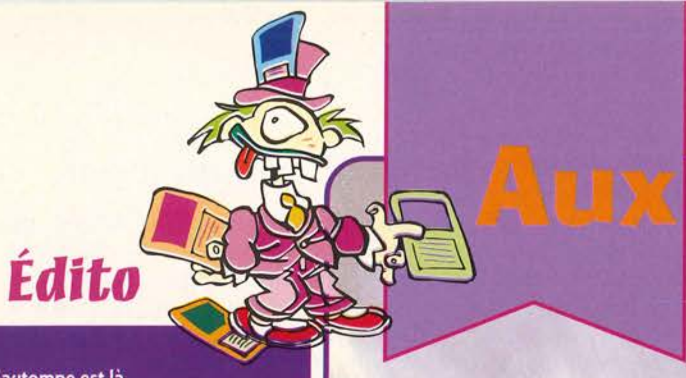
« Voyons… Ça va se passer dans, disons… un monde sombre et obscur et bon… il y aura des clans… et puis des anges et des démons – excellent, ça… le tout dans un monde à l'agonie, ça mange pas de pain… avec des règles, euh… simples et flexibles. » Le principe est élémentaire : je n'ai pas d'idées, mais le thème marche tellement bien qu'il y aura fatalement quelques bozos (non, pas vous… vous, derrière !) pour confondre avec [mettre ici le nom d'un vrai jeu] et acheter par erreur. Un bon exemple : *Witchcraft* et *Armageddon*, de C.J. Carella, qui oublie régulièrement de remercier *Kult* et *Vampire* dans les crédits (sacré lui !). Et aussi *Blood Dawn*, *Legacy*, *Rapture : The Second Coming*…

Le « moi je… »

La catégorie la plus étonnante : elle regroupe tous les jeux conçus par des types qui ~~pensent savoir~~ savent ce qui manque au monde du jeu de rôle (affection largement répandue dans le milieu) et/ou qui veulent se faire plaisir. Dangereux, ça… *Tales of Gargenthir*, *Mythus* (from Gygax), *Qualhiryann*, plus un exemple mythique : *World of Synnibarr*. Avec ce dernier on peut incarner un raton laveur parlant ou un élémentaire de glace, les archers y affichent cent trente ans d'espérance de vie (les ninjas : cent quarante) et les vaisseaux de type Freighter déclarent 500 millions de points de vie au compteur. Ne riez pas : je suis sûr que vous avez essayé de faire le même quand vous aviez huit ans. Bon, mais vous au moins, vous ne comptez pas le publier, hein ? Hein ?

Fabrice Colin
illustration : Coucho

La crème de la crème : le jeu multiclassé. Genre mal présenté, pompé et égocentrique. Il y a un adjectif qui résume bien la chose, mais j'ai promis de rester correct. Le seul truc, c'est que si vous en avez un comme ça chez vous et que vous voulez vous en débarrasser… euh… je vous le rachète !



Aux quatre coins des cartes

Édito

L'automne est là.
Rien de bien nouveau.
Les produits frais se font décidément bien attendre !



Les deux demi-combinaisons du mois dernier

Il fallait trouver Changeforme instable (*Tempête*) + Cuirassé Phyrexian (*Mirage*) pour la combinaison gros boum boum.
La seconde combinaison Révolte de la nature (*Tempête*) + Totem maudit (*Mirage*) aurait dû faire assez mal également, mais manque de chance, les règles de *Magic* ayant (encore!) changé, cette dernière combinaison (pourtant toute en finesse) ne marche plus du tout du tout. Les terrains, même changés en créatures, ne devraient plus être empêchés de générer du mana (voir sujet ci-contre).

Actualités

ICE/Hexagonal

• **Le guide des sorciers**, pour le jeu de cartes du *Seigneur des Anneaux : Les Sorciers* (*JCSAS*) est enfin traduit. Ce gros livre souple de 216 pages en noir et blanc contient : un guide de stratégie, comment organiser des championnats, le guide de toutes les cartes du jeu de base. Plus généraliste que le guide précédent (qui était surtout conçu pour clarifier les règles aux débutants), il saura intéresser non seulement les joueurs occasionnels, mais aussi ceux qui s'intéressent en dilettantes au monde du *Seigneur des Anneaux*. En effet, chaque carte est non seulement décrite dans ses mécanismes (avec des précisions et errata si nécessaire), mais également remise dans le contexte du roman (avec souvent un extrait du *Seigneur des Anneaux*). Ainsi, on peut presque l'utiliser comme une mini encyclopédie pour avoir des informations « de base » sur Tom Bombadil, les corsaires d'Umbar ou même Roäc le corbeau.

• **Dragons**, la première extension traduite en français pour *JCSAS* est parue. Un guide des cartes, comparable au *Guide des sorciers*, est prévu en traduction pour début décembre. La prochaine traduction sera **Sombres Séides** (*Dark Minions*) pour le début 1998.

• Le règlement des tournois officiels pour *JCSAS* a envisagé que les joueurs pouvaient n'avoir que des cartes d'une même langue (et donc moins d'extensions disponibles). Si vous participez à un tournoi et que vous voulez utiliser un paquet avec des cartes issues de toutes les extensions (paquet étendu), vous le pourrez. Mais il faudra aussi avoir un paquet composé uniquement de cartes du jeu de base et de l'extension *Dragons* (paquet restreint). Si votre adversaire décide de jouer avec un paquet restreint (parce qu'il n'a que celui-là), vous devrez l'affronter avec un paquet du même type.

• L'extension **Against the Shadow** est disponible. Elle contient de nombreuses cartes susceptibles d'être jouées dans un environnement Sorcier contre Nazgûl. Évidemment, si vous ne jouez que Sorcier contre Sorcier, une bonne partie de ces cartes deviennent inutiles. La prochaine extension (fin de l'année), **White Hand**, permettra à un Sorcier corrompu d'utiliser des « minions » adverses. C'est bien entendu le destin de Saroumane qui a inspiré cette idée.

Wizards of the Coast

• Ça y est ! Le 2 septembre 1997, après deux ans de commission d'études et sous le numéro 5662332, Richard Garfield a fait breveter le jeu de cartes à collectionner, qui rejoint ainsi les nombreux jeux de cartes à collectionner à thème sportif. Ce brevet est à la fois assez précis pour définir vraiment *Magic*, mais aussi assez général pour englober d'autres JCC. Grosso modo, il décrit des jeux où l'on compose son paquet à partir d'une collection de cartes, cartes divisées en deux catégories (ressources et « sorts »), que l'on met en jeu à tour de rôle, et que l'on active en les inclinant. Ce brevet, utilisé de manière « amicale », devrait permettre d'interdire la production de vrais clones de *Magic*, ou même tout simplement empêcher quelqu'un de publier une extension de façon commerciale (genre publier des niveaux de *Doom*). Espérons qu'il ne sera pas utilisé de manière « inamicale », pour faire valoir des droits sur des jeux dont les mécanismes sont jugés trop proches de ceux de *Magic* !



• La troisième extension pour *Battletech* s'appellera **MechWarrior**. Parution prévue fin novembre.

• **HUMEUR & RÈGLES**. Il y en a qui mangent tous les jours, et d'autres qui changent les règles aussi souvent ! Dans un bulletin paru début octobre, WotC signale que certaines règles de *Magic* sont clarifiées. Quand il s'agit de telles « clarifications », on peut parler de changement radical de règles. Bon ! En dehors du fait que, encore une fois, tout change (ça m'énerve d'avoir à argumenter à chaque carte jouée, et d'appeler un arbitre à chaque fois, pas vous ?), voici les points les plus marquants :

— On ne peut plus empêcher l'activation des sources de mana. En d'autres termes, cela veut dire que les cartes Suspens (Abeyance) et Cité de solitude ne marchent plus de la même manière, et que les artefacts Totem maudit et Baguette d'annulation perdent de leur intérêt (la Baguette avait presque comme seul intérêt d'empêcher les « Diamants » de fonctionner). En bref, plutôt que de reconnaître qu'une carte était un peu boguée (Suspens) car trop puissante, on change les règles et l'équilibre de *Magic*. Pourquoi pas, les bombes atomiques tuent « aussi » les mouches !

— Tout ce qui est marqué sur une carte (du nom jusqu'au texte d'ambiance en passant par le symbole d'extension) est considéré comme une « caractéristique » et est donc copié par les cartes de copie (Changeforme instable, Clone, etc.).

— Les cartes qui modifient les force/endurance modifient désormais la valeur actuelle et non plus celle indiquée sur la carte. Donc un elfe 1/1 rendu 4/4 par une Transformation divine ou une Croissance gigantesque devient 0/2 sous l'effet d'une Reine sorcière (et non plus 3/5).

— Tous les marqueurs du type +1/+1 ou -2/+1, etc. sont considérés comme interchangeables quand ils ont la même valeur. En fait, comme un marqueur « poison » qui ne garde pas la mémoire d'où il vient, un marqueur « +1/+1 » sera utilisé de la même manière par toutes les cartes qui en profitent. Voilà une règle rigolote qui permettra d'utiliser des Épix (nouvelles créatures de *Tempête*) avec des Hydres et autres bestioles mangeuses de marqueurs ! (À quand les sorts qui manipulent les marqueurs !)

POUR MAGIC

Tempête

La saison automnale pour *Magic* voit donc enfin arriver cette extension autonome dont tout le monde vous a déjà parlé. En dehors des nouvelles règles ou capacités (Rappel et Distorsions) et nouvelles créatures (Litiques et Slivoïdes), je voudrais vous parler de l'idée vraiment géniale qu'ont eu les petits gars du marketing de chez Wizards. Et je ne me moque pas ! Voilà : pour jouer à *Magic*, si on passe le stade du débutant complet, on doit vite dépenser 250-300 F pour avoir la moindre chance de construire un jeu moyen. Quand une nouvelle extension arrive, boum ! on achète plein de cartes, on passe des heures à concevoir des paquets. Et pendant ce temps-là on ne joue même plus ! Avec Tempest, sont donc arrivés quatre paquets préconstruits à thème (en anglais seulement, dommage !), composés à partir des cartes de cette extension. Chaque paquet contient 60 cartes, dont autant de rares, courantes, inhabituelles et terrains qu'un paquet normal. Hop !, vous ouvrez le paquet, vous lisez les quelques conseils fournis, vous mélangez et c'est parti. Quatre thèmes sont disponibles. *The Slivers*, un paquet contre/défausse bleu/noir classique agrémenté de créatures slivers. *Flames of Rath*, un presque rouge pur, avec des dégâts qui tachent, seule subtilité : deux Désenchantements blancs. Ça repose de jouer bourrin parfois ! *Deep Freeze* est un bleu/blanc de contrôle avec quelques créatures diverses. *The Swarm* est un blanc/vert « weenie » avec des tas de créatures à sortir sans arrêt. Sans être vraiment géniaux, ces paquets sont agréables à jouer et équilibrés entre eux. Pour chaque paquet, quelques conseils sont donnés pour rajouter des cartes *Cinquième Édition* ou *Visions* et les rendre un peu plus compétitifs. Cette formule devrait être reprise pour la prochaine extension, *Forteresse*, qui proposera des paquets préconstruits avec des cartes *Forteresse* et *Tempête* (et elle sera traduite en français !).

Pierre Rosenthal

POUR LEGENDS OF THE FIVE RINGS

Time of the Void

Cette cinquième (et grosse) extension pour *Legend of the Five Rings* apporte avec ses 225 cartes la conclusion de la saga : l'ultime affrontement entre les héros des clans et le dieu maléfique Fu Leng... Sont disponibles deux paquets de base (de nouvelles factions du Crabe et du Phénix, la première basée sur les fortifications et la seconde sur les kihos) et des pochettes-recharges de 11 cartes.

Sur le plan graphique, *Time of the Void* est moins aboutie que les extensions précédentes, certains dessins étant inférieurs à la qualité habituelle, mais l'ensemble est tout de même très réussi.

Du point de vue technique, il y a peu de changements dans les règles de base : la principale nouveauté est l'apparition de versions « expérimenté 2 » de certains héros, qui peuvent se jouer normalement ou en remplaçant gratuitement une version antérieure du même personnage (normal ou expérimenté 1). À noter que plus de la moitié des nouveaux personnages sont expérimentés !

En revanche, certaines cartes risquent de bouleverser les anciens paramètres : avec l'événement « The darkest magics » apparaît une nouvelle possibilité de victoire, qui consiste à mettre en jeu les Black Scrolls (des parchemins recelant une magie maléfique)... Autre changement, le clan du Scorpion, réhabilité par son entrée en lutte aux côtés des autres clans contre Fu Leng, peut maintenant gagner à l'honneur grâce à la version « expérimentée 2 » de Bayushi Kachiko...

De nouveaux concepts apparaissent, comme les actions Limitées jouées en dehors de la phase d'action (Plans within plans, Troops from the woods, Concealed weapon) ou encore la récupération de cartes après usage (Strike without striking, The path of wisdom, Toturi's tactics, Goblin sneaks). Parmi les curiosités, il est désormais possible de jouer un clan exclusivement composé de gobelins ! Et « Dark lord's favor » est une version maléfique de la faveur impériale, réservée au joueur qui a le moins de points d'honneur...

Autre bonne idée, on trouve des cartes représentant les strongholds (forteresses) des douze clans parus auparavant, ce qui permet aux nouveaux joueurs de jouer les clans dont les paquets de base ne sont plus disponibles, comme le Naga et le Scorpion de l'extension *Shadowlands*, désormais épuisée. Chacune de ces cartes comporte en outre un petit texte qui raconte les événements tragiques auxquels sont mêlés les clans et le destin des personnages principaux...

Note : Deux de ces strongholds ont subi des modifications visant à les rééquilibrer :

— le Phénix ne gagne plus d'honneur lorsqu'il produit 7 unités d'or pour mettre en jeu un shugenja ou un sort ;

— le Naga ignore désormais le minimum d'honneur requis pour recruter ses personnages, et les suivants produits par son stronghold peuvent bénéficier de bonus de force.

Time of the Void est une extension qui tient ses promesses. Chaque clan y trouve son compte, et le jeu en sort enrichi sans complications excessives : c'est une réussite.

Yann Vergniolle









La combinaison du mois

Enterré vivant
(Inhabituelle, *Aquilon*)
+ **Mort vivante** (Rare, *Tempête*)
Simple et efficace.
Vous mettez trois créatures dans votre cimetière.
Puis vous placez toutes les créatures de votre adversaire dans son cimetière, avant de remettre tous vos « enterrés » en jeu.
Une seule couche suffit !

Dernière minute !

Wizards of the Coast, après avoir breveté les JCC de type « Magic », propose maintenant de vendre une licence pour les mécanismes des jeux de cartes similaires aux siens (voir article ci-contre), ce qui devrait permettre à des sociétés de créer des jeux proches de *Magic* (mais pas semble-t-il des extensions de *Magic* !). Par contre, et d'après ce que l'on peut lire sur son site Internet, les sociétés éditant déjà des jeux de ce type sont « priées de régulariser leur situation » dès que possible. Que va-t-il donc se passer pour FASA avec *Shadowrun*, sachant que *BattleTech* est par contre réalisé par Wizards sous licence FASA ? Et ICE avec *Middle Earth*, qui a utilisé « imprudemment » le mot « tap » (engager) désormais breveté par Wizards ?

Double page présentée par Pierre Rosenthal



La rubrique des jeux autres

Titan : the Arena

Moriturí te salutant



Titan : the Arena ***est un jeu de cartes pas à collectionner en anglais édité par Avalon Hill. Nombre de joueurs : 2 à 5 (plus on est, mieux c'est). Prix : environ 180 F.***

L'un des bons côtés de la vague *Magic*, c'est qu'elle aura remis à la mode les jeux de cartes, pas forcément à collectionner d'ailleurs (heureusement). C'est ainsi qu'on a vu paraître des jeux aussi réussis que *Il était une fois* ou *Elixir*, et c'est loin d'être fini puisque Hexagonal peaufine *Orcs & Trolls*, où il s'agira de massacrer du nain et de l'elfe, et Halloween Concept prépare un jeu sur les pirates. Avalon Hill n'échappe pas à cette vague avec *Titan : the Arena*.
Le principe de *Titan : the Arena* est assez réjouissant. Imaginez une vaste arène bondée de spectateurs assoiffés de sang. Les grilles s'ouvrent et huit gladiateurs fabuleux pénètrent sur la piste, prêts à en découdre : un dragon, une licorne, une hydre, un troll, un titan, un cyclope, un sorcier et un ranger.
Les cartes qui les représentent (très belles) sont alignées sur la table, face visible, et les spectateurs (vous !) parient sur leurs chances de survie. Le jeu ne dure que cinq tours. A la fin de chacun d'eux, l'un des gladiateurs meurt. Le joueur qui a le mieux réparti ses paris sur les trois combattants survivants l'emporte.
Les joueurs peuvent parier cinq fois durant la partie. Les paris effectués au premier tour valent quatre ducats, ceux du deuxième trois ducats, etc.
En plus, chaque joueur dispose d'une main de huit cartes composée de cartes de force. Il en existe onze pour chaque créature, numérotées de 0 à 11. Les joueurs posent ces cartes à côté des combattants.
A la fin du tour, le gladiateur avec la carte de force la plus basse est éliminé.
Le principe de base est simple, mais il est heureusement pimenté par quelques règles destinées à semer le chaos dans cette arène sanglante. Ainsi chaque joueur peut effectuer un pari secret ; chaque gladiateur dispose d'un pouvoir particulier que le joueur qui le contrôle (c'est-à-dire qui a parié sur lui et posé une carte de force à côté) peut utiliser à son avantage (ex. : le cyclope oblige un joueur à se défausser aléatoirement de la moitié de sa main avant de jouer). Mais il faut aussi citer les cartes « spectateurs fous », des parieurs déments qui viennent se mêler au combat, et les cartes « arbitres » : il arrive que ceux-ci prennent parti, au mépris des lois les plus élémentaires de l'arène...
A l'arrivée, *Titan : the Arena* est un jeu très amusant, au déroulement chaotique juste ce qu'il faut, mais où il reste possible d'élaborer de vraies tactiques et de nouer des alliances qui durent ce que durent des alliances dans un combat à mort...
En plus les parties sont courtes : 30 à 45 mn. Que demander de plus ?

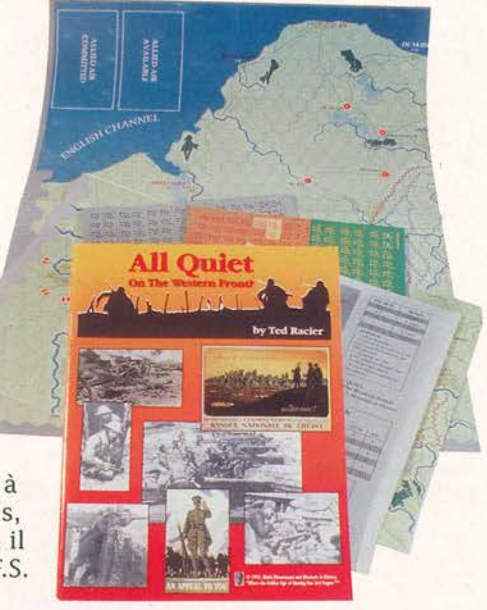
S.O.

LUDIS INCOGNITA

L'éditeur d'un jeu n'a pas toujours la même nationalité que son créateur. Ainsi, quelques jeux d'auteurs bien de chez nous ont été récemment publiés outre-Rhin, et restent inconnus des joueurs français. Totem, de Philippe des Pallières et Didier Jacobée (chez Queen Games), est un curieux jeu de combinaison dans lequel chacun doit gérer la démographie de sa tribu. Très prise de tête, l'Or des Mayas, de Jean-Charles et Sylvie Rodriguez (chez Frankh Kosmos), était beaucoup plus drôle dans sa version originelle, où il s'agissait de confectionner des pizzas. Dominique Ehrhard a quant à lui commis un curieux petit jeu de bluff, Johnny Controletto (chez FX Schmid).

B.F.

All quiet on the western front?



La fin de la Der des Der

All quiet on the western front? [1] décrit l'offensive allemande de mars à juin 1918 et les contre-offensives alliées de juillet à novembre. Excellente occasion de découvrir des batailles passionnantes et méconnues. 560 pions (des divisions), une grande carte allant de Verdun à la Belgique : c'est une vraie simulation stratégique. Mais l'ensemble tient dans une pochette plastique qui réduit le prix du jeu... Tout le contraire du gigantesque, somptueux, ruineux et... très difficilement jouable *Home when the leaves fall* de Clash of Arms, qui traite du début de la guerre, d'août à décembre 1914.

Les règles sont claires et réalistes (tout au plus la chute automatique du moral des Français est-elle un peu exagérée). Du beau boulot. En une quinzaine de pages, tous les facteurs qui font de 1918 un prélude à la Deuxième Guerre mondiale sont mis en scène avec efficacité : avions, chars, troupes d'assaut... Attention ! Pour jouer la campagne complète, il faut un long week-end. F.S.

● *All quiet on the western front?* est un wargame en anglais édité par Moments in History. Prix : environ 400 F.

1. Ce beau titre vient de celui du roman d'Erich-Maria Remarke, traduit en français par « A l'ouest, rien de nouveau » (sans le point d'interrogation).



Gang of Four

Certains sont plus égaux que d'autres...

Gang of Four est un jeu de cartes simple, amusant et joyeusement immoral puisque les forts y deviennent plus forts et les faibles plus faibles. Même si les auteurs prétendent y voir une référence à la « bande des Quatre » formée par Mao Tsé-Toung et ses amis qui terrorisa la Chine en son temps (le jeu est d'origine chinoise), on dirait plutôt une métaphore de notre monde libéral...

Gang of Four rappelle beaucoup *The Great Dalmuti* de Wizards of the Coast[1]. Le but du jeu est de se défausser de toutes ses cartes le plus rapidement possible. Pour cela, le joueur qui a la main impose de jouer des combinaisons de 2 (paires), 3 (brelans) ou 5 cartes (suite, couleur, full, suite à la couleur). Les autres joueurs renchérissent et celui qui remporte le tour prend la main pour le prochain, imposant la combinaison de cartes qui l'arrange. Un code couleur permet de hiérarchiser les cartes d'une même valeur. Le perdant de la partie donne sa meilleure carte au vainqueur qui lui rend celle qu'il veut. Le match finit lorsque l'un des joueurs atteint 100 points (comptabilisés d'après les cartes qui restent dans la main des joueurs à la fin de chaque partie) : à ce moment, le joueur avec le moins de points est déclaré vainqueur. S.O.

1. Dont une version, « Corporate Shuffle », centrée sur le personnage de BD Dilbert et malheureusement introuvable en France, est d'ailleurs un jeu d'ascension sociale au sein de l'entreprise... il n'y a pas de hasard.

● *Gang of Four* est un jeu de cartes pas à collectionner édité en français par Dargaud. Nombre de joueurs : 3 ou 4 (plutôt 4). Prix : environ : 130 F.

Agora



Une question de hauteur

Dans la série des petits jeux de stratégie en bois tout à la fois beaux et agréables à pratiquer (et qu'on peut offrir à papa - maman contrairement au *Bestiaire monstrueux*), et après *Quoridor* le mois dernier, voici *Agora*, un jeu tout en finesse qui ne révèle toute sa richesse qu'après plusieurs parties. Chaque joueur dispose de seize pions avec lesquels il essaye de prendre ceux de son adversaire, c'est-à-dire de les retourner pour qu'ils deviennent de sa couleur. Pour prendre les pions adverses, il faut poser un des siens dessus, ce qui n'est possible que quand son pion est plus haut ou à la même hauteur que l'adversaire. Mais on peut aussi se constituer prisonnier en plaçant un de ses pions qui est plus bas ou à la même hauteur sous le ou les pions de l'adversaire. Si dans une pile les prisonniers deviennent majoritaires, les pièces adverses sont automatiquement prises... Pour corser le tout, le plateau de jeu est à trois niveaux.

Agora est un jeu subtil qui ménage de nombreux renversements de situation.

A noter qu'il est vendu avec une disquette PC qui permet de jouer contre l'ordinateur. S.O.

● Agora est un jeu de stratégie en français édité par Strate & J. Nombre de joueurs : 2. Prix : environ 220 F.

& Co du mois : Bruno Faidutti, Serge Olivier et Frank Stora

Inspirations...

Universalis

Chouchonononon !!!

Alors, ça, c'est bien ! Mais vraiment très très bien ! Dans la veine du *Guide des Années folles* mais en mille fois mieux ! De l'inspi background de première main pour tout MJ de *L'appel* qui se respecte ! Du pur jus, j'vous dis... Hein ? Quoi ? Comment ? De quoi je parle ? Mais des **Grands Dossiers de l'Illustration (1843-1945)**, voyons ! Ce sont des compilations thématiques grand format reprenant la substantifique moelle d'un énorme monument de la presse française d'avant-guerre. Outre des articles « à chaud » sur les grands événements historiques et politiques, on y trouve une quantité incroyable de précisions sur la vie quotidienne, mais aussi des photos et des plans à profusion. Quelques titres au hasard parmi les 80 disponibles : la vie en France, la France au-delà des mers, la Chine, l'Inde, les États-Unis d'Amérique, la montée du nazisme, la mode, les paquebots, les débuts de l'aviation... Petit bémol quand même, les bouquins coûtent en moyenne 120 francs (pour environ 150 pages), ce qui, j'en conviens, n'est pas donné donné. Mais, premièrement, ils sont beaux ; deuxièmement, ils sont utiles ; troisièmement, vos parents peuvent les lire (y a pas d'elfes...) ; quatrièmement, c'est pas plus cher que 10 pochettes de Magic ; cinquièmement, c'est bientôt Noël ; sixièmement, c'est typiquement le genre de bouquins empruntables en bibliothèque ; septièmement, heu... ok, c'est bon, range ta hache, j'arrête...

Bien aussi

Et tant qu'à fréquenter ces doctes lieux du savoir que sont les bibliothèques, procurez-vous les cycles de **Tristan de Castelreng** (7 volumes) et d'**Ogier d'Argouges** (7 volumes aussi), tous deux de Pierre Naudin aux éditions Auberon. Ce n'est certes pas *les Rois maudits*, mais tout MJ intéressé par les Grandes Compagnies médiévales ou par l'évolution d'une région ravagée par les guerres et les épidémies y trouvera largement de quoi constituer une bonne grosse campagne bien velue. Malheureusement, le genre roman historique étant très à la mode chez les gens « normaux » (entendez : qui ne font pas de JdR...), vous risquez de vous retrouver tout en bas d'une fort longue liste d'attente, ce qui vous laissera tout le temps nécessaire pour dénicher auprès des soldeurs et autres vendeurs de livres du marché du dimanche, le très bon **Troisième Millénaire** de Brian Stableford et David Langford aux éditions Aubier. Il s'agit d'un manuel d'histoire écrit en l'an 3000 et des poussières présentant l'évolution de l'humanité pour le millénaire à venir. L'idée n'est pas nouvelle mais les auteurs se sont basés sur des prospectives plausibles émanant d'éminents spécialistes de la science, de l'industrie, de la sociologie ou de la géopolitique (et même du nain de jardin puisque la psycho est abordée...). Au final, on obtient un superbe guide directement exploitable pour *Cyberpunk* ou pour n'importe quel jeu de SF proche.

Y a bon...

Après la nourriture de l'esprit, la nourriture du corps. Noël et le Jour de l'An approchent à grands pas et il est temps de penser aux grosses bouffes. **La gastronomie au Moyen-Age** d'Odile Redon, aux éditions Stock, vous permettra non seulement de concocter quelques bonnes choses pour 15 à 20 gros mangeurs, mais vous fournira aussi toutes les indications quant à la mise en scène d'un inoubliable réveillon médiéval (amis GNistes bonjour !). Plus intimiste mais tout aussi intéressant : le **Mesnagier de Paris**, collection Lettres gothiques du Livre de Poche. Il s'agit du texte médiéval modernisé qu'un vieil Arpagon a écrit à l'intention de sa (très) jeune femme. On y découvre avec bonheur, et parfois dans la franche hilarité, un ensemble de conseils d'économie ménagère et de recettes de cuisine, mais aussi des préceptes d'instruction morale et religieuse. Bref, de quoi donner un relief étonnant au plus insignifiant de vos PNJ citadins.



Mais à faire trop bonne chair, on finit par tomber malade, voire devoir fréquenter les urgences de l'hôpital le plus proche. En observant attentivement l'endroit, on s'aperçoit qu'il y a là une source inépuisable de scénarios pour un *Cthulhu 90* ou un *Cyberpunk* mettant en scène les fameux Trauma Teams. Et pour approfondir le sujet, la lecture d'**Urgences** (Pocket) s'impose. Cela vous permettra non seulement de briller en société en vous posant en exégète de la série TV (ses malades, son personnel, ses histoires de c...), mais aussi de donner de la substance à vos rapports d'autopsie en réutilisant le très utile glossaire médical que l'on trouve en fin de volume. Enfin, pour finir, et sans transition, je me permets effrontément de marcher sur les plates-bandes de Maître Wagner afin de vous conseiller les trois tomes des **Chansons pour J.R.R. Tolkien** (*L'Adieu au Roi*, *Sur les berges du temps* et *L'éveil des belles au bois*) parus chez Pocket. Il s'agit de nouvelles « à la manière de... » écrites par de très grosses pointures (Brunner, Benford, Resnik, Scarborough, Donaldson, Silverberg, Pratchett...). Évidemment, les tolkiennistes intégristes vont encore lancer une fatwa. Les autres, quant à eux, se contenteront de « pomper » sans modération...

Philippe Rat

SF & Fantasy

Pratchett superstar

Comme j'ai déjà dû le dire, les éditeurs français ont mis du temps avant de s'intéresser à Terry Pratchett, mais ils sont en train de combler leur retard. Pour la seule année 1997 sont en effet parus cinq inédits et deux rééditions, et le mois de décembre verra la traduction de **Strate à gemme** chez Pocket qui vient par ailleurs de rééditer les deux premiers tomes des *Annales du Disque-Monde*, **La huitième couleur** (CB 74) et **Le huitième sortilège** (CB 78). Une dizaine de volumes plus tard dans le cycle, après **Au guet !** (CB 106), voici chez l'Atalante ~~**Faust**~~ **Eric**, où l'on retrouve Rincevent et – oui – le Bagage. Abondamment illustré par Josh Kirby, qui signe toutes les couvertures du cycle, c'est un très bel objet au contenu bien évidemment hilarant. Quant aux **Zinzins d'Olive Oued**, qui décrit le Hollywood local – je vous laisse imaginer le tableau –, il devrait être paru au moment où vous lirez ces lignes. Toujours chez cet éditeur, **Johnny et la Bombe**, un roman pour adolescents encore plus jeté que les deux premiers de la même série. Cette fois, c'est au voyage temporel que Pratchett s'attaque, en envoyant Johnny et ses copains dans le Londres de 1941. Bidonnant. Enfin, J'Ai Lu a sorti au début de l'année **Les aéronautes**, troisième volet du *Grand livre des gnomes*, plus anecdotique mais tout aussi jouissif. Vous allez redécouvrir ce que c'est de rire.

Futurs d'hier et d'aujourd'hui

Terminus Fomalhaut, premier roman de Nicolas Bouchard, nous propose une affaire de meurtre en chambre close à bord d'un paquebot interstellaire. Au-delà de la transposition d'une trame de roman policier classique dans un univers dominé par le tout-puissant Consortium né de la fusion de toutes les compagnies transnationales – un univers où il n'y a bien évidemment pas de citoyens, mais des associés –, c'est avant tout par son humour et la légèreté de son ton que ce livre s'impose. En dépit d'un emploi plutôt aléatoire de la virgule, l'intelligent *Terminus Fomalhaut* procure un rare bonheur de lecture et constitue un scénario tout trouvé pour un huis clos spatial. A ne pas manquer. (Encrage « Lettres SF » n° 8.)

Un autre premier roman, **Planète des vents**, de Jean-Michel Calvez, conte l'exploration d'un monde inconnu

par la première expédition interstellaire terrienne. La première moitié, consacrée à l'odyssée de Gillian (une sorte de McGyver du space opera), est de loin la plus réussie sur le plan de la narration, tandis que la seconde, quoique manquant un peu de naturel dans les relations entre les personnages, s'avère très intéressante sur le plan conceptuel. Les fans de hard science apprécieront. (Fleuve Noir « SF Space » n° 16.)

Sous une lune de sang, d'Aaron Conners, se déroule avant *La directive Pandora* (CB 108). On y retrouve Tex Murphy, le privé cynique et irrémédiablement accro à la cigarette, cette fois confronté à une énigme – ouvertement démarquée du *Faucon maltais* – prenant sa source dans le passé de l'Humanité. Si vous aimez les grandes conspirations, ce roman au ton goguenard est pour vous. (Fleuve Noir « Virtuel » n° 6.)

Visions d'antan réunit quatre novellas* de Clifford Simak, dont deux au moins méritent le détour : celle qui donne son titre au recueil, étonnante variation sur le thème de la création littéraire assistée par des machines, et *L'immigrant*, où l'on retrouve toute la poésie et la nonchalance de ce grand auteur disparu en 1988. (J'Ai Lu « SF » n° 4513.)

La deuxième livraison de l'anthologie semestrielle **Étoiles Vives** est arrivée, avec en vedette l'extraordinaire *Radio waves*, de Michael Swanwick, lauréat l'année dernière du World Fantasy Award. Ce texte, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il repose sur une idée géniale – le genre d'idée dont on se demande pourquoi nul ne l'a eue auparavant –, justifie à lui seul l'achat du numéro. (Étoiles Vives.)



Un brin de fantasy

Le doyen éternel conclut la tétralogie du *Secret de Ji*, de Pierre Grimbert. Naturellement, tout se termine par une grande bataille – et, même si la résolution du conflit fondamental est réglée en quelques pages, l'auteur a su l'amener d'une manière si logique, et avec un tel talent de conteur, que cette rapidité n'engendre nulle frustration, bien au contraire. Aucun doute, cette série fera date dans le petit monde de la fantasy francophone. (Mnémos « Légendaire » n° 22.)

La cité occulte, qui conclut la trilogie des *Périls*, ravira les fans de David Eddings, tant l'on y retrouve les caractéristiques qui ont fait son succès. Un roman sympathique, quoiqu'un un peu longuet, qui n'apporte rien de neuf par rapport aux œuvres majeures de son auteur, mais constitue néanmoins une lecture agréable. (Pocket « Rendez-vous Ailleurs ».)

Les éditions Lefranc, décidément très actives ces derniers temps, viennent de publier le deuxième tome du **Cycle de Pellucidar**, d'Edgar Rice Burroughs (avec le fameux *Tarzan au cœur de la Terre*) et le second volume des **Œuvres complètes de Stefan Wul** – dont les points forts sont *Piège sur Zarkass*, une délirante histoire d'espionnage interplanétaire, et *Noô*, récit picaresque recommandé aux MJ en quête d'un monde exotique plein d'odeurs et de couleurs.

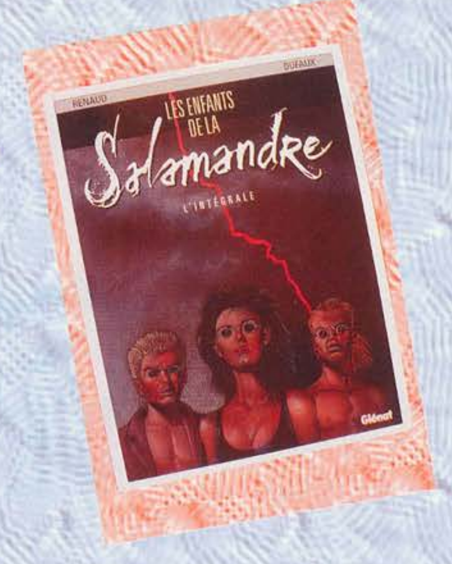
Roland C. Wagner

* Ou longues nouvelles.



Les enfants ont dix ans

Il y a presque dix ans, Renaud et Dufaux imaginaient **Les enfants de la Salamandre**, sorte de conte fantastique centré sur quelques personnages dotés de pouvoirs paranormaux destructeurs. Trois albums paraissent entre 88 et 90 (*Angie*, *Arkadin* et *Alicia*), tous facilement utilisables dans une ambiance de type INS/MV, et depuis, plus rien, l'histoire restait suspendue autour du personnage d'Alicia et de ses lunettes noires. Qui la pourchasse ? Pourquoi ? Qui sont ses ennemis doués eux aussi de pouvoirs extraordinaires et non moins redoutables ? Glénat nous offre enfin l'intégrale des *Enfants de la Salamandre*, mais fait encore mieux, puisque l'album (plus de 180 pages) comprend un quatrième épisode inédit : *Achab*. S'il vient clore intelligemment l'histoire, il n'en laisse pas moins la porte ouverte à une éventuelle suite, voire un lien direct avec cet univers parallèle qu'est *Santiag*, des mêmes auteurs.
Une belle réussite.
Si vous jouez à *INS/MV*, ou dans Énigma, l'univers de *BaSIC*, vous trouverez dans cette intégrale quelques idées grandioses pour mettre en scène vos aventuriers préférés.



Genres

Tous univers confondus, voyons ce qu'il y a de bon ce mois-ci. Pour commencer, tirée de l'imagination féroce de Caza (scénario) et Lemordan (dessin), voici *La clef de pierre-étoile*, quatrième volet de la série **Amiante**, chez Soleil. Cette saga méd-fan, adaptable sans hésiter à vos jeux favoris (sûr que les auteurs connaissent *AD&D*...), fait découvrir Pradishar, une ville dirigée par un être sans cœur et assiégée par des hordes de pestiférés. Le plus grave reste à venir, une porte va être ouverte, donnant sur les abysses et dont des monstruosités noires vont sortir, dévorant tout sur leur passage. Et qui va survivre pour sauver le monde, à votre avis ?

Ensuite, extrait de l'esprit torturé de Pendanx (à l'image), Dieter et Le Tendre (au texte), le tome 4 de **Labyrinthes**, intitulé *Les maîtres de l'Agartha*, chez Glénat, nous dévoile les secrets d'une ville mystérieuse, au sommet du monde, en plein Himalaya. Cet album pourra vous inspirer de bien belles choses si *L'appel de Cthulhu* ou Énigma* sont parmi vos jeux de chevet. L'idée d'une merveilleuse cité, quelque part dans l'espace et dans le temps, où vivent des mortels, élus d'entre les élus, dont la tâche essentielle est de préserver coûte que coûte l'équilibre sacré entre le Bien et le Mal... a quelque chose de malsain, vous ne trouvez pas ? Le reste de la série peut aussi servir, pour mieux comprendre...



Enfin, tout droit sorti du cerveau facétieux de Moraës (dessin) et Marazano (scénario), **Le vaisseau fantôme** (Soleil) est le premier d'une série d'aventures héroïco-futuristo-humoristico-space op à grand spectacle. Les deux héros malgré eux sont en fait arrachés à leur XVIII[e] favori (siècle, pas arrondissement !) pour se retrouver à jouer aux pirates de l'espace, à quelques siècles et années-lumière de leur London natale. A utiliser comme intermède dans un scénario spatial plus sérieux (pourquoi pas *Star Wars* ?) ça détend l'atmosphère...

Cyber m'était conté

La C3C, c'est cette autoroute géante parcourue de camions gigantesques. Desservant l'Asie, les Amériques et l'Europe, elle remplace le transport aérien par du fret routier. **Gipsy**, *Les yeux noirs*, de Smolderen et Marini (Dargaud), est le quatrième volet de cette saga à la limite des mondes cyber connus, utilisable comme trame ou source de PNJ plutôt musclés. **Cybersix**, de Meglia et Trillo (Vents d'Ouest), revient avec une dixième variation sur le thème de la créature se retournant contre son créateur, pourchassée par ses semblables. C'est toujours plein de tendresse, de PNJ et d'idées exploitables dans vos univers futuristes proches habituels. J'aime bien ce personnage, mi-femme, mi-animal.

Le retour de **Bruno Brazil** (*La cité pétrifiée*, de Vance et Greg ; au Lombard), nous gratifie d'une aventure toute écrite pour groupe de cyber-joueurs. Rien à faire pour le MJ, sinon adapter à son univers personnel. L'attaque de la plus grande réserve fédérale de billets de banque, comme si vous y étiez.

Enfin, si vous avez un faible pour le post-apo, ne ratez pas le tome 5 de **Mother Sarah**, *Soupçons*, par Otomo et Nagayasu (Delcourt). Sorte de « happy end » dans un monde de brutes, avec explosions, miracles, bons sentiments et larmes à toutes les pages. Viril, mais correct.

La cerise sur le cake

Pour peupler vos mondes méd-fan, plusieurs solutions ce mois-ci. **Gorn** (*D'entre les morts...*, Tiburce Oger ; Vents d'Ouest) est une version médiévale d'Orphée, dans laquelle des hordes de morts-vivants suivent malgré elles un héros malgré lui. **Le matin des suaires brûlés** (*Au cœur du verger*, Lukinburg et Tandiang ; Soleil) est la visite guidée du Verger des Dieux, entité semi-vivante peuplée de bêtes semi-humaines et de plantes semi-végétales. Un catalogue de rencontres pour vos aventuriers. Enfin, **Le serment de l'Ambre** (*Portendick*, Contremarche, Le Roux et Martin ; Delcourt) vous fournira des PNJ somptueux, à commencer par des sœurs jumelles membres d'une guilde d'assassins et quelques autres surprises...

André Foussat



*** NDLR : Et justement qui illustre notre aide de jeu pour Enigma pp. 78-82 ? Pendanx !**

Ça bouge !

Ça bouge ! est la page consacrée aux initiatives diverses, sites web, expos, boutiques, bref à ceux qui se remuent sur la planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand y a la place...).
A signaler le décès de la rubrique fanzines : on ne parlera plus des zines qu'épisodiquement.
F.I.P. (Fanzine In Peace).

Sites web

J'en suis maintenant convaincu, tous les rôlistes de France et de Navarre sont sur Internet et chacun bricole sa petite page dans son coin. J'en veux pour preuve l'inflation des sites web qu'on nous signale. Bon j'exagère, mais il commence à y avoir plein de bonnes choses sur le net quand on aime le JdR.

- A commencer par **le Miroir des Mondes**. Ce site, qui existe depuis un an environ, est archi complet, en évolution constante et, ce qui ne gâche rien, réussi esthétiquement (sans qu'on en ait pour des plombes à charger les pages). Il s'agit d'un site interactif (ça, ça veut dire que vos contributions sont les bienvenues) consacré à l'imaginaire sous toutes ses formes, et particulièrement le jeu de rôle. On y trouve plein de rubriques : magazine avec les nouveautés, une bibliothèque de nouvelles, trois jeux de rôle complets et leurs univers, etc. Pour ceux qui arrivent à le trouver, le site tel qu'il était cet été figure dans le CD-Rom vendu avec le numéro de *Netsurf* de septembre. http://www.seishin.fr/~MdMondes/
- Un peu dans le même genre, je vous propose de surfer jusque chez **Légendes & Oracles**, un site qui fonctionne en collaboration avec nos confrères de *Dragon mag*. Au programme : un hebdo avec des aides de jeu et des scénarios, une galerie de personnages dont le vôtre si vous prenez la peine de le faire connaître aux autres surfeurs ébahis... http://www.legendes.com
- Et une petite page consacrée à **Ars Magica**, une ! Elle est bien faite et franchement sympathique. A noter qu'elle fait partie d'un web ring de sites de jeux de rôle francophones : **Imaginaire en Forez - Cent Prétentions**, que vous pourrez contacter sur le site. http://lmiindy7.univbpclermont.fr/~darmont/arm/arm_fr.html
- Nos amis suisses se réveillent et proposent le nouveau site des **Créateurs Genevois**. Principalement soutenu par l'équipe du zine *Tinkle Bavard*, le site propose entre autres deux jeux de rôle complets : un de SF dans un monde assez délirant et l'autre universel dans lequel on est censé pouvoir tout jouer. http://www.club.ch/fil/Crgeneva
- Autre site genevois, **Ze Page of ze JdR's fans** est assez complet, avec des scénarios et des aides de jeu pour Elric, Hawkmoon, Scales, Shadowrun, Kult, JRTM, Eléckasë et Earthdawn, et le RFR (Réseau Francophone des Rôlistes) qui est un annuaire de joueurs. Il y a aussi un forum, un peu mou, alors allez donc faire un tour là-bas pour vous exprimer. http://www.infomaniak.ch/~jrgonzal/
- **Apo-K-lips** est un JdR complet qui, comme son nom le laisse deviner, se déroule dans un futur assez sinistre (les fachos sont au pouvoir en France !). Background et règles sont fournis, des dessinateurs sont requis pour égayer un peu le site. http://www.chez.com/pumpkin
- **Le Temps des Troubadours** est un JdR sans dé pour jouer au XIII[e] siècle. Son originalité est d'être écrit en... occitan. Du coup c'est très fun à lire (on comprend sans problème). http://www.geocities.com/Athens/7156/reglas.html



- **Sorania** est un monde méd-fan qui peut être utilisé pour toutes sortes de scénarios et qui est longuement décrit sur le site suivant, hélas en anglais. http://www.sorania.com
- Pour finir, voici les coordonnées d'une mailing list consacrée à **INS/MV**. Alors si vous pensez que la 3[e] édition est crainteuse ou si simplement vous avez quelques idées fumantes de scénars à faire partager, inscrivez-vous en envoyant un mail (sans mettre de sujet) à : listserv@proxy.secodip.com. Dans le corps du message, tapez : Subscribe INS-MV nom prénom. Pour plus de détails : mlejan@secodip.com

GNistes, we want you !

L'annuaire des joueurs de jeu de rôle grandeur nature a pour but de rassembler les coordonnées du plus grand nombre possible de GNistes, afin de permettre aux assocs de contacter prioritairement les joueurs particulièrement intéressés par leur style de GN, de ne pas fonctionner toujours avec le même petit groupe, et pour échanger des idées entre passionnés, etc. L'annuaire comprend déjà plus de 300 noms, alors que ce soit pour vous inscrire ou pour l'obtenir (dans ce cas spécifiez vos critères de tri et joignez cinq timbres), une seule adresse : Masques, c/o Anne Vétillard, 46 rue Victor Hugo, 93500 Pantin.



Boutiques

- Une nouvelle boutique fait son apparition à Paris, qui plus est hors du triangle des Bermudes (car le pognon y disparaît vite fait) du Quartier latin. Elle s'appelle **Nomades** et vient d'ouvrir à Bastille. Sa particularité : on y vend et loue aussi des rollers. L'endroit est carrément grand et il est possible de louer un petit coin presque tranquille pour y jouer ses parties. ✉ : 37 bd Bourdon, 75004 Paris. ✆ : 01 44 54 07 54.
- **Sortilèges** à Nantes organise le 14 novembre une soirée Formule Dé et le 25 une initiation à Rêve de Dragon. Qu'on se le dise. ✉ : Sortilèges, 7 rue des Trois Croissants, 44000 Nantes. ✆ : 02 40 12 14 99.

Expositions

- Le musée d'histoire de Marseille organise une exposition originale sous la forme d'un parcours ludique : les visiteurs incarnent qui un commerçant corinthien, qui un poète phocéen et passent ainsi deux jours dans la Massalia du V[e] siècle av. J.C. ✉ : Musée d'histoire de Marseille, centre Bourse, 13001 Marseille. ✆ : 04 91 90 42 22.
- Les Champions de Khazad-Dûm organisent du 9 au 20 décembre une exposition consacrée à la plus belle invention de l'Homme : le dé. Son histoire, ses formes, les jeux, etc. A cette occasion, ils recherchent toutes les personnes susceptibles de les aider en termes d'objets, de jeux, etc. ✉ : Les Champions de Khazad-Dûm, 8 rue Beauregard, 77200 Torcy. ✆ : 01 60 17 64 89.



... il revient et il n'est pas content...

« Un des aspects qui me plaît le plus dans Casus Belli, outre les présentations des nouveautés, est la réflexion proposée autour du jeu, les manières de le pratiquer et de le concevoir. C'est pourquoi j'avais été très intéressé par le manifeste pour le 10e art rédigé par Frédéric Weil et Stéphane Adamiak (CB n° 102) puis par la polémique qui s'en suivit. Je n'envisageais pas alors qu'il pouvait s'agir d'un vulgaire appel publicitaire aussi porteur d'un message altruiste qu'une réclame pour Magic. Jusqu'à la lecture dans le numéro 109 de l'interview du susnommé Frédéric Weil par laquelle j'appris qu'il comptait abandonner sa muse inspiratrice rôliste pour se tourner vers le média informatique, certes plus lucratif. Ceci pourrait sembler normal s'il ne s'agissait de l'accoucheur du « manifeste du parti rôlistique », langoureux chant du cygne, si l'on excepte qu'en général le cygne ne va pas ensuite se mettre des plumes de paon sur le derrière parce qu'il a appris que cela avait plus de succès. Je tenais à mettre le doigt sur ce point délicat et faire réfléchir sur ces grands penseurs du jeu de rôle qui feraient bien, parfois, de fermer leurs gueules. »

Benjamin Nguyen Huu, Paris.

Cette lettre résume assez bien le sentiment de pas mal de joueurs. Cependant, il faut rappeler que MultiSim n'arrête nullement ses activités et continue toutes ses gammes de jeux.

La mauvaise réputation du jeu de rôle

« Je suis prof dans le lycée où j'ai été élève. Etant rôliste depuis 1984, date où je suis entré en seconde, j'ai pu observer la façon dont la perception du JdR avait évolué dans cet établissement depuis 13 ans.
1985 : avec trois copains, nous obtenons une salle pour jouer entre midi et deux. Manifestement la direction ignore tout du JdR et prend notre activité pour un vague jeu de société. La salle nous est retirée au bout d'un mois, non en raison du caractère sulfureux du JdR, mais parce que d'autres salles ont été détériorées et que les coupables n'ont pas été trouvés.
1987 : un des surveillants pratique aussi le JdR et nous laisse jouer clandestinement dans une petite salle théoriquement dévolue à l'étude. Nous sommes un jour surpris par le directeur de l'époque (un jésuite). Il voit les dés, le triptyque, les plans... mais comme nous avons l'air bien sages, il ne fait pas de remarque.
1988-90 : le bac en poche, nous commençons nos études. Deux de mes copains rôlistes sont engagés comme surveillants dans notre ancien bahut. Ils fondent un club de jeu de rôle ouvert aux élèves pendant la demi-pension, où je viens souvent masteriser. Nous fonctionnons de façon officielle dans le lycée. C'est aussi ma participation en tant qu'animateur bénévole du club qui me vaut mon premier poste (un remplacement). C'est dire si le jeu de rôle est bien perçu à l'époque.
1997 : la direction a changé. Ce n'est plus un jésuite mais un laïc qui dirige l'établissement. Mouvance très catho. Le prof responsable de la Pastorale (toutes les activités parascolaires) a reçu une délégation d'élèves qui demande à (re)créer un groupe de JdR. Refus du responsable, soutenu par le directeur. Motif : le JdR est dangereux. Pire encore, le prof de la Pastorale a distribué aux élèves un article de Famille Chrétienne qui véhicule les pires clichés sur le JdR. Comment expliquer ce revirement de situation ? Les médias. Moi-même, tout prof que je suis, je sens mon crédit s'effriter dans mon bahut quand j'aborde ce sujet. Alors comprenez les parents de votre copain ou copine : les médias disent que le JdR est dangereux, les cadres scolaires surenchérissent, et le Dr Abgrall d'apporter sa caution au lynchage médiatique... La partie n'est pas gagnée. »
ljworski@worldnet.fr (Usher)

Un exemple parmi d'autres de l'influence des médias. Et de la difficulté d'un mag spécialisé comme Casus à redresser la balance.

La ronde...

« Franchement j'ai parfois le sentiment que Casus tourne en rond et de lire plus ou moins la même chose. Les habituels scénarii Cthulhu - Star Wars - JRTM - AD&D (peut-être que ces jeux sont les plus joués mais ils ont déjà un développement commercial énorme : scénarii innombrables, aides de jeu, background...) feront-ils le poids face à un Backstab qui semble (je dis bien qui semble) varier les siens. Idem pour les divers mondes, il est loin le temps de Laelith ; aujourd'hui vous nous proposez des mini-univers sur 4-5 numéros et pfuit plus rien ! »
Hervé Maugis,
Puiseux-en-France

Grégory Molle répond ci-dessous d'une manière pertinente à ce sentiment de « déjà lu »

... du désenchantement

« On lit ici et là pas mal de remarques un peu désabusées sur Casus : ce n'est plus ce que c'était, etc. Personnellement, je ressens moi aussi ce genre de désenchantement, mais je pense que ça n'a strictement rien à voir avec Casus. C'est plutôt lié au fait qu'au moment où je découvrais le jeu de rôle, il y a dix ans, quand je jouais mes premières parties, je regardais tout ça... comment dire... comme un gosse émerveillé qui aurait trouvé LE jeu. Et puis le temps passe et fait son œuvre : on se familiarise, on s'habitue, on est moins surpris. Le plaisir est toujours là, mais il est devenu plus raisonnable. C'est moins passionnel, fini le temps de la découverte avec "des yeux comme ça". Alors, de deux choses l'une : soit on n'assume pas, on se dit que "ça vient des autres" (de Casus) et c'est le divorce (comme en amour, non ?) ; soit on assume, on s'assoit deux secondes sur sa chaise, dans la position du penseur, et on se demande si on ne se trouve pas mieux avec que sans, s'il ne reste pas encore de belles choses à écrire. D'accord, il y a moins d'émerveillement comme au premier jour, mais aussi moins de grosses déceptions. On joue de mieux en mieux, finies les parties préparées pendant des heures et qui tournent mal à cause d'un ou deux excités ou de l'inexpérience, on se connaît, on est entre gens raisonnables, c'est cool. Bref, c'est la vie comme dirait l'autre et ce genre de désenchantement n'est à mon avis absolument pas spécifique à la population rôliste. Accuser Casus de ce « tassement » passionnel qu'on peut ressentir à l'occasion (et qui n'est pas une fatalité), c'est se tromper de « coupable ». Bien sûr, l'état d'esprit qui règne chez vous a probablement aussi perdu un peu de l'enthousiasme de ces temps héroïques où l'avènement de chaque numéro devait constituer, j'imagine, un exploit. Casus est peut-être devenu moins surprenant par moment, mais sûrement aussi plus régulier, toujours au-dessus d'une certaine moyenne, sinon d'une moyenne certaine. »
Grégory Molle, St-Romain-le Puy

Devise de Jean-Marie, le maquettiste, affichée au-dessus de son bureau : « Another deadline, another miracle. »









Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ?
Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39. *Horaires* : samedi de 14 h 30 à 19 h ; le soir à partir de 20 h 30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. *Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). *Responsable* : Fabrice Barboni. *Boutique* : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. *Horaires* : le samedi de 14 h à 19 h. Tél. : 05 56 28 24 32. *Responsable* : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. *Boutique* : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. *Horaires* : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). *Responsable* : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02/5118077. *Boutique* : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon

● **MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 54 65. *Horaires* : samedi de 14 h à 4 h. *Responsables* : Erwan Retiere et Philippe Azalbert. *Boutique* : « le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél. : 03 80 53 12 28.
● **MJC Léo Lagrange, section JdR**
Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. *Horaires* : vendredi et samedi à partir de 20 h 30, samedi 14 h 30 (appeler avant). *Responsable* : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95. *Boutique* : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : 03 80 65 82 99.

Limoges

La Compagnie grise
44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. *Horaires* : vendredi à partir de 20 h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14 h-18 h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. *Responsables* : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. *Boutique* : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. *Horaires* : le vendredi soir à partir de 21 h et le samedi à partir de 15 h ; tél. : 02 43 24 73 85. *Responsable* : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis

Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03. *Horaires* : vendredi à partir de 20 h 30. *Responsable* : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31. *Boutique* : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier

Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. *Horaires* : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. *Responsable* : Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14 h à 24 h. *Responsable* : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. *Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. *Horaires* : samedi de 14 h à 19 h et de 21 h à 8 h. *Responsable* : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. *Boutique* : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18 h à 24 h. *Responsable* : Thomas Osipowicz ; tél. : 01 44 09 99 36.

Tours

Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. *Horaires* : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. *Responsable* : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55. *Boutique* : « Poker d'as », Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

La vie des clubs

Le Puy

Naissance d'une nouvelle association, *L'Orc Bavard*, qui se donne pour but de mettre les joueurs en contact et bien sûr de jouer. Les amateurs de wargames, de jeux de rôle et de figurines sont les bienvenus. ✉ : L'Orc Bavard, c/o Sébastien Jouffre, 12 rue Sarrecrochet, 43000 Le Puy. ✆ : 04 71 02 66 71.

Istres

Création d'un nouveau club de jeu de rôle et de wargame à la ludothèque du CEC d'Istres. On y joue entre autres à Warhammer, L'appel de Cthulhu, Mutant Chronicles, Magic, Guardians, Epic 40.000, et ça se passe tous les mercredis après-midi. ✆ : 04 42 56 82 42 (demander Pascal).

Résultats du concours Raôul (CB n° 108)

Grandemange Nicolas, 94270 La Varenne-St-Hilaire • Polet Mikaël, 38400 St-Martin-d'Hères • Rabine Anthony, 44800 St-Herblain • Rabusseau Sébastien, 3310 St-Aubin-de-Médoc • Sié Jean-Marie, 78000 Versailles.

Ils ont gagné 1 jeu Raôul, 1 D'ac Raôul, 1 camembert Raôul, 1 BD.

Léger Marc, 06200 Nice • Goldtsimmer David, 34420 Portiragnes-Plage • Grandemange Murielle, 14610 Epron • Grandemange Nicolas, 77186 Noisiel • Thomazet Guillaume, 69330 Pusignan.

Ils ont gagné 1 jeu Raôul, 1 D'ac Raôul, 1 camembert Raôul.

Alcaraz Aude, 37540 St-Cyn-sur-Loire • Balat Patrice, 91220 Brétigny-sur-Orge • Blanc Yves, 39800 Poligny • Bron Cyril, 2088 Cressier, Suisse • Caissard Jean-Claude, 42170 St-Just/St-Rambert • Descormiers Fabrice, 35230 Bourgbarré • Devy Florent, 93220 Gagny • Hoarau Alexis, 97400 St-Denis, Réunion • Jelfino André, 06200 Nice • Jolicard Éric, 77340 Pontault-Combault • Lasalvia Gilles, 84200 Carpentras • Léger Philippe, 06200 Nice • Martinez Corinne, 06200 Nice • Millet Laurent, 84000 Avignon • Nicolette Pascal, 07250 Le Pouzin • Pique Guillaume, 33000 Bordeaux • Pothin Gilles, 06100 Nice • Rémi Hubert, 14200 Hérouville-St-Clair • Rouvel Julien, 79410 St-Maxire • Sourd Julien, 33170 Gradignan • Visez Nicolas, 59580 Aniche • Welnick Alain, 7130 Bray, Belgique.

Ils ont gagné 1 jeu Raôul.









Anciens numéros & Reliures



Et toujours notre HS 19 BaSIC

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; MM : Moyen Métrage ;
GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ;
500 000 : 500 000 rôlistes ; Prof. : Profession ;
PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ;
PL : Première Ligne ; AdJ : aide de jeu ;
JpC : jeu par correspondance ; DA : Destination Aventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58 à 89.

90 - EdF : Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). PdF : Nephilim. AdJ : Simulacres, Les portes de la création (Thoan), Dark Sides (Star Wars). DA : Devenez meneur de jeu. Sc : Château Falkenstein, Thoan, Cyberpunk, Warhammer. Poster : carte du monde de Thoan, pin-up.

91- EdF : Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ : The 3 Days of Gettysburg, Nach Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA : Pour des descriptions vivantes. AdJ : Causer l'arguche des voleurs, Mad Mage. Sc : Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel !) - EdF : JRTM 2e édition v.f. ; Mondes et Héros. Le Monde des Ténèbres ; L'évolution du JdR. AdJ : Gwôrassic Park ; Maîtrisez les combats épiques ; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres ; Feuille d'aide pour Skills & Powers ; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA : Je ne suis pas un numéro ! Sc : Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D ; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel !) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête. Jeux, joueurs & Internet. PdF : Vampire. AdJ : La petite baston dans la prairie (G&M) ; Propriétaires d'une auberge de vos propres mains ; Seven : les sept règles de l'effroi ; des cartes pour Il était une fois… ; conseils pour Space Marine/Titan Legion. DA : La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster : des décors modulables d'auberge. Sc : Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel !) - Guildes JdR ; Vampire : Dark Ages ; Léviathan (figu). PdF : Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. AdJ : Les cavouineurs ; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M) ; Le mémento de l'Investigateur ; L'ordre des chevaliers d'Airain (Simulacres). DA : Enquêtes & prétextes. Interview : J.-M. Ligny ; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc : Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel !). EmpyriuM ; Space Hulk. AdJ : L'œil de Caza ; Le trombinoscope éloquent ; De ce côté du miroir ; Le trombinographe ; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M) ; Miss Grubert, cyber psychiatre. DA : Prends ton crayon et ta gomme… Écrivez des scénarios pour Casus. Sc : Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE) ; Léviathan/Warhammer 40K. C : Netrunner ; Mythos.

96 (Juillet-août) : Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). AdJ : Rhadjabân, Bouillabaisse… (G&M), Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int : Jonathan Tweet. Sc : AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

97 (mensuel). Changelin, Shaan. PdF : Star Wars. DA : Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire : la feuille d'équipement. AdJ : Djarabân ; Les monstres de Djarabân ; Un nouveau Credo (Credo) ; Warhammer/Léviathan : mêmes combats (figu) ; La voie du guerrier (Simulacres). Sc : AdC, Shaan, Nightprowler, Thoan, AD&D (GE).

98 (mensuel). DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). AdJ : La conspiration : mode d'emploi ; Histoires abominables (G&M) ; Liste des cartes Mirage ; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC) ; Le fantastique contemporain (Simulacres) ; Plus on est de fous (Colons de Katäne) ; Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int : Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc : Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE) ; Warhammer Bataille.

99 (mensuel). Hawkmoon NE ; Nephilim 2. Power (plato) ; Flintloque (figu). AdJ : Faire des parchemins ; Galactic Born Killer (G&M) ; Jeunes loups et vieux renards… (DA) ; feuille d'aide à la création pour Nephilim ; Citations de méd-fan ; Les wangas de la marine (Simulacres). JC2 : Guardians ; règle option. pour Le Seigneur des Anneaux : Les sorciers. Sc : Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel). JdR : Vampire : L'âge des Ténèbres ; Le monde de Murphy. Plato : Elixir ; Méditerranée. Cartes : X-Files ; The Sabbat ; Dark Age. Spécial n° 100 : Carte blanche aux dessinateurs ; 200 % subjectif ; Concours G&M. Int : Marc Rein•Hagen. Vade mecum. S : Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D) ; Gurps Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Background : L'archipel de Sergalane. Prof ; Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc : Le mémo du joueur de Star Wars. Sc : Cthulhu, Vampire - L'Âge des ténèbres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurps médiéval, Shadowrun (GE) ; Warhammer (figu). 500 000 : Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris ; Monde des Ténèbres : France ; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato) ; Inferno (figu). Int : L'équipe de Guildes. Prof : Personnage en clair-obscur. AdJ : Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc : AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM) ; Warhammer (figu).

103 - Imago, L'Unirêve, Ars Magica 4th E., Chivalry & Sorcery 3rd E. PdF : Warhammer Batailles fantastiques. Wargame : Alexandria 1801 ; La bataille de Friedland ; Waterloo. Back. : Le collège des Cendres. Prof. : Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes : la presse positive. Sc. : Polaris ; JRTM ; AD&D ; Conspirations ; Star Wars (GE).

104 - Conspiracy X, Trolls, Delta Green. The Shoah. PdF : Birthright. Int : Mike Pondsmith. AdJ : Bâtisseurs de temples (+ poster) ; Apprentissage draconic pour Rêve de Dragon ; Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc : Earthdawn, Vampire, Rêve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer batailles (figu).

105. Atlantys ; Dark Earth ; Collection Quasar ; Stratego 4 (plato). Vive Le grandeur-nature ! AdJ : L'asile Saint-Gilles (pour AdC). Int : Richard Garfield. Magic rachète AD&D ? Sc : Warhammer, Deadlands, Dark Earth, Nightprowler, Cthulhu, Le Réseau divin (ép. 10, 11, 12).

106 - Royaumes oubliés ; The Babylon Project ; Cthulhu Live. PdF : JRTM. Int. : Benoît Clerc. AdJ : Les statuettes de Sarayanava ; L'après Endor. L'art du storytelling. Sc : AD&D, Atlantys, Guildes, Le Réseau divin (ép. 13 à 15), Cthulhu (GE).

107 (juillet - août). Nemesis : Les héritiers de Khadesh ; Star Wars 2.5 ; Werewolf : The Wild West ; Dreamlands 4th edition. Cartes : Aquilon ; Middle Earth : The Lidless Eye ; Legend of the Five Rings. La pratique de l'Aventure. Comment créer un jeu de plateau. Background : Kê-Thaarn. The best of suppléments. Kazus Beli, zine parallèle. Sc : Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin) ; AD&D/Basic dans Kê-Thaarn.

108. Legend of the Five Rings ; Planescape (v.f.). AdJ : L'Hyperion ; Les disciplines de Vampire. Portal pour Magic. TSR Story. Int : Peter Adkison. Les résultats du sondage 97. Sc : AD&D, Vampire, Raôul, BaSIC/Cthulhu, Rêve de Dragon (GE).

109. Blue Planet. PdF : Warhammer JdR. AdJ : Les Vifshorions ; La mort selon Gorn ; 2 MJ aux commandes. Background : Flaelle, la forêt des Elfes du Temps. Int : MultiSim, la fuite en avant ? Sc : L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine…, Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune -Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc. : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

HS 19 - BaSIC, LE JEU DE RÔLE DE BASE. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ______________________ soit ______ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger : 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de :
  - ▶ 40 F franco (Étranger : 45 F) : ___HS n°2, ___HS n°3
  - ▶ 45 F franco (Étranger : 50 F) : ___HS n°4, ___HS n°6, ___HS n°8, ___HS n°11, ___HS n°12, ___HS n°14, ___HS n°15, ___HS n°16, ___HS n°17 ___HS n°19
  - ▶ 49 F franco (Étranger : 54 F) : ___HS n°7, ___HS n°9, ___HS n°10, ___HS n°13, ___HS n°18
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de __________F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom ______________ Prénom ______________
Adresse ______________________________
Code Postal ________ Ville ______________

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus — pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Lyon. *8 novembre.* La Croisée des Temps vous propose de participer à une **soirée mordante** et rôliste autour du thème du Vampire.
✉ : Chanteleuve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Montreuil. *8/9 novembre.* **Premier forum des jeux de Montreuil** avec toutes sortes de bonnes choses : jeux de rôle, grandeur-natures, jeux de cartes et de plateau, jeux en réseau, débats, fanzinothèque et plein de jeux de société. Tournois prévus : Magic, Jyhad et Legend of the Five Rings (JCC). Que demander de plus ? Le lieu peut-être ? : Centre des expositions de Montreuil (face à la mairie), place Benoît Frachon, 93100 Montreuil. ✆ : 01 48 55 18 12. E-mail : Nofate@Magic.fr

Aubure (Haut-Rhin). *8/9 novembre.* Les Arpenteurs de Réalité organisent le sixième épisode de leur **grandeur-nature** *Imperium*. Une nouvelle convocation de l'Empereur résonne lugubrement aux oreilles des GNistes qui se précipitent pour jouer au centre de vacances de la Renardière à Aubure.
✉ : Les Arpenteurs de Réalité, c/o Éric Vidal, 11 rue Georges Stutz, 68510 Rantzwiller. ✆ : 03 89 81 67 00.

Orcival. *8/9 novembre.* *Darkside* est un **grandeur-nature policier fantastique contemporain** (ouf !) qui se jouera à Orcival, à 25 km de Clermont-Ferrand. ✉ : GN-Arvernes, c/o Richard Delassie, 17 rue de la cartoucherie, 63000 Clermont-Ferrand.

Ferrière-la-Grande. *9 novembre.* Les Conquérants de l'Imaginaire et Docteur Agon organisent un **tournoi de Magic** type 2 homologué, système de rondes suisses. Ça se passera à la salle des fêtes de Ferrière-la-Grande (près de Maubeuge).
✉ : Laurent Amistadi, 556 rue Victor Basch, 59460 Jeumont. ✆ : 03 27 65 32 14.

Nancy. *9/10/11 novembre.* 10e édition, déjà, des **Joutes du Téméraire**, convention nationale et salon du jeu de simulation. Cela se déroulera au palais des congrès de Nancy et le programme est particulièrement copieux avec les coupes de France de Elric et Star Wars et une pléthore d'autres tournois : Cthulhu, INS/MV, JRTM, Rêve de Dragon, Nightprowler, AD&D, Cyberpunk, Vampire, Manhattan, Dune, Supergang, Civilisation, SdA : les Sorciers, Les Ailes de la Gloire, Magic (type 2), Warcraft II et Duke Nukem 3D. Alléchant non ? ✉ : ESSTIN, les Joutes du Téméraire, 2 rue Jean Lamour, 54500 Vandœuvre. ✆ : 03 83 50 33 12. E-mail : douletre@esstin.u-nancy.fr

Nantes. *14 novembre.* La boutique Sortilèges organise une **soirée Formule Dé.** ✉ : Sortilèges, 7 rue des Trois Croissants, 44000 Nantes.
✆ : 02 40 12 14 99.

Strasbourg. *15 novembre.* **L'éveil des dragons** est une convention régionale de jeu, orientée médiéval-fantastique. Au programme : tournois Magic type 1, AD&D, Pendragon, Chimères, Rêve de Dragon et Miles Christi (d'ailleurs les gens de SPSR seront là). Mais aussi : de la musique médiévale, des démonstrations de combat, un repas médiéval, etc.
✉ : La Tour de Rôle, 37 rue Saint Aloïse, 67100 Strasbourg. ✆ : 03 88 45 24 84 (Pierre) ou 03 88 60 55 60 (Luc).

Issy-les-Moulineaux. *15/16 novembre.* La ludothèque organise **Ludissymo**, soit 28 heures de jeu non stop, avec certes des jeux de rôle et des wargames, mais aussi des jeux de cartes, de plateau, de stratégie, etc., des tournois (Quoridor, Formule Dé ; Pérudo, super jeu de bluff !, etc.) et la présence d'auteurs.
✉ : Ludothèque, Didier Senat, 18 rue de l'Abbé Derry, 92130 Issy-les-Moulineaux.
✆ : 01 45 29 23 01.

Montceau-les-Mines. *15/16 novembre.* L'assoc En Lorien quitte les profondeurs de sa forêt le temps d'organiser un **week-end d'initiation et de tournois de jeux de plateau** avec Formule Dé, Diplomatie, Full Metal Planète et d'autres. ✉ : En Lorien, 6/1 rue François Villon, Rozelay, 71420 Ciry-le-Noble.
✆ : 03 85 79 03 43 (Amalric).

Dijon. *22 novembre.* L'Association Bourguignonne des Jeux de Réflexion organise un **tournoi de Magic** type 1 homologué, à la MJC de Montchapet, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon.
✆ : 03 80 38 15 23 (Nicolas).

Toulouse. *22 novembre.* Les clubs de Rangueil et de Blagnac se sont réunis pour organiser le **1er trophée de JdR interclubs de la région Midi-Pyrénées.** L'idée est de rassembler le plus de clubs possible, alors allez-y !
✉ : FJEPS, section jeux de rôle, 6 rue Pasteur, 31700 Blagnac.
✆ : 05 61 71 43 81 ou 05 61 08 03 22.

Site Casus
http://www.excelsior.fr

Lyon. *22 novembre.* L'assoc La Croisée des Temps se propose de vous faire découvrir **Guildes** le temps d'une soirée. ✉ : Chanteleuve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Limoges. *22/23 novembre.* 13e édition du **Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges** qui déménage cette année pour s'installer dans les salles municipales « du temps libre » et « Jean-Pierre Timbaud » (derrière la mairie). L'accent sera mis sur l'initiation et la découverte de nouveaux JdR, mais on pourra aussi jouer à des jeux de plateau, dont Formule Dé avec un circuit géant de 10 m2, et découvrir Demonworld animé par Croc. ✉ : Compagnie Grise, 44 rue René Péchiéras, 87100 Limoges.
✆ : 05 55 37 63 61.

Arras. *23 novembre.* Un **tournoi AD&D** aura lieu salle des Orphéonistes, place du Théâtre, 62000 Arras.
✉ : L'Assemblée, 59 rue Édouard Branly, 62000 Arras.

FUTUR

Nantes. *25 novembre.* La boutique Sortilèges organise une **initiation à Rêve de Dragon**. ✉ : Sortilèges, 7 rue des Trois Croissants, 44000 Nantes.
✆ : 02 40 12 14 99.

Nantes. *28/29/30 novembre.* Première édition de **Ludorama**, une manifestation à vocation itinérante rassemblant des stands d'exposition, des aires d'animation, des parcours ludiques à thèmes, etc. Ludorama se veut une manifestation pas comme les autres.
✉ : Argine Consultants, 72 rue Eugène Caron, 92400 Courbevoie.
✆ : 01 43 33 35 83.

Évreux. *29 novembre.* L'assoc Si Évreux m'était joué organise, au château de Trangis, un **grandeur-nature contemporain** ayant pour thème le bal costumé (amusant, d'habitude ce sont les bals costumés qui ont des thèmes).
✉ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux.
✆ : 02 32 28 39 61.

Fort de Bruyère. *29/30 novembre.* Les assocs Alkhémia et FLOP (ça promet) organisent *Les 55 jours de Bourgueil*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde douze fois béni (au moins) de Kandahar. Si vous n'êtes pas esquimau, pas de problème, le site sera chauffé. ✉ : Alkhémia, Loïc Gaigne, 4 square Ronsard, 94500 Champigny. ✆ : 01 48 80 65 20.

Montmédy. *5/6/7 décembre.* Les Créateurs d'Univers organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroule dans le monde de Hârn (excellents suppléments JdR de Columbia Games). Intrigue, diplomatie et baston seront les moteurs de ce jeu qui se déroulera en la citadelle de Montmédy. ✉ : Les Créateurs d'Univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : 03 20 35 72 37.
E-mail : Gascarius@bigfoot.com

Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

Chenôve. *13/14 décembre.* La Guilde des Lycanthropes organise sa **6e convention de jeux de simulation** à la MJC. Au programme, des tournois de Shadowrun, Berlin XVIII, Bloodlust, Loup-garou (cela s'impose) et Necromunda.
✉ : La Guide des Lycanthropes, MJC Chenôve, 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve. ✆ : 03 80 52 36 86 (Nicolas).

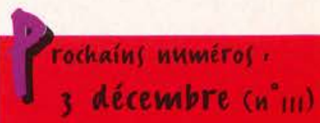
CÔTÉ JARDIN

Genève. *30 novembre.* Les Gnômes Ludiques organisent une **journée de présentation des jeux de rôle**, destinée à ceux qui veulent découvrir les JdR ou aux parents curieux. Différents thèmes (SF, méd-fan, etc.) seront abordés.
Lieu : Puplinge (Genève).
✉ : Les Gnômes Ludiques, case postale 172, 1211 Genève 25, Suisse.
✆ : 0041 22 346 48 51.
E-mail : rmorand@sc2a.unige.ch

Lausanne. *6 décembre.* 3e édition de *Père Noël*, un **grandeur-nature** dont je ne sais rien si ce n'est qu'il se déroulera à Lausanne. ✉ : Scare, case postale 113, 1020 Renens 1, Suisse.
✆ : 0041 (0) 21 635 59 23.
E-mail : reymondax@planet.ch



Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (e-mail : solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas !
Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).



Date limite de réception des annonces de manifestations : 11 novembre pour le n° 111.

Monghol & Ghota

T'AS TIRÉ TON PERSO ?...
OUAIP...







3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).



Casus Internet http://www.excelsior.fr

3615 BIG

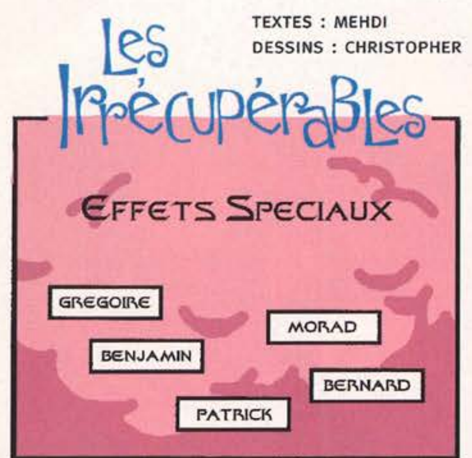
Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.

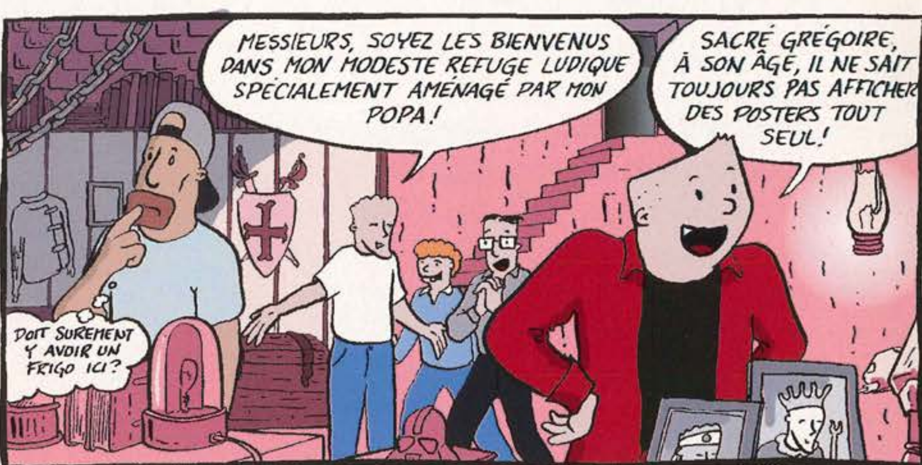
3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.


Les Irrécupérables
TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER
EFFETS SPECIAUX
GREGOIRE
MORAD
BENJAMIN
BERNARD
PATRICK


MESSIEURS, SOYEZ LES BIENVENUS DANS MON MODESTE REFUGE LUDIQUE SPÉCIALEMENT AMÉNAGÉ PAR MON POPA!
SACRÉ GRÉGOIRE, À SON ÂGE, IL NE SAIT TOUJOURS PAS AFFICHER DES POSTERS TOUT SEUL!
DOIT SÛREMENT Y AVOIR UN FRIGO ICI?


C'EST QUOI CE BAZAR? ÇA OUVRE LE FRIGO?
BAS LES PATTES! PHILISTIN! CE SONT MES EFFETS SPÉCIAUX POUR LE ROLEPLAYING.


PLUS TARD...
ALORS QUE VOUS GISEZ DANS UN BAIN DE SANG, LES GYROPHARES BLEUS ET ROUGES DES A.V. DE LA POLICE S'APPROCHENT.
WAA LA CLASSE!
JUSTE QUELQUES EFFETS SPÉCIAUX!
POUR OUVRIR LE FRIGO, FAUT CERTAINEMENT APPUYER SUR UN BOUTON KÉKEUPAR?


LES ENGINS ATTERRISSENT! LEURS RÉPULSEURS INONDENT LA PLACE DE VAPEUR!
CLIC
POP!


HE KOFF, ÇA VA PAS NON?
DU CALME, KOFF, MESSIEURS KOFF JUSTE QUELQUES EFFETS KOFF...
KOF KOF
KOF
PSSHHHHH!
MAIS... MAIS J'AI RIEN TOUCHÉ?
KOF
KOF
KOF
KOF


ATTRAPEZ-LE KOFF! JE LE KOFF VEUX VIVANT!
KOF KOF


JE LE TIENS! EFFETS SPECIAUX DOCTEUR MORAD, EFFETS SPÉCIAUX!
LACHEZ-MOI, JE LE DIRAI À MON POPA! HUH...


AH OUI! PIN PON! PIN PON!

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !

par Scarlet M.

LA RUBRIQUE PP&P (POTINS, PEOPLE & PAPARAZZI)

Que devient Gary Gygax ? Ça roule pour lui, et pour le prouver il invite tout le monde chez lui, à faire un petit tour dans sa maison. Virtuelle bien entendu puisqu'elle est sur le Net mais, en écoutant aux placards, on a une chance de découvrir les secrets les mieux gardés du Maître. Comment il a été poussé dehors par les frères Blume alors qu'il était devenu actionnaire minoritaire de TSR, comment a capoté le film du siècle sur *D&D*, pourquoi *Dangerous Journeys* fut un échec, etc. Répétez après moi : nous on t'aime Gary !
Pour plus de détail :
http://www.gygax.com

Le rouge leur va si bien (le violet aussi)

La lame de fond vampire ne cesse d'emporter nos chers amis américains dans la spirale sans fond du consumérisme le plus effréné. Les boutiques qui vendent des colifichets vampiresques, bijoux, chaînes, lentilles de couleur (rouges ou jaunes), vêtements gothiques, cercueils (confortables : c'est pour dormir), pullulent à Los Angeles. Quant à White Wolf, qui va très bien merci, il sort *Vampire : la Masquarade* sur CD-Rom ainsi qu'*Æon*, et vient de recevoir une caution intellectuelle de nature à le faire sauter de joie : un prof d'université spécialisé dans l'ancien français, Robert Peckam, grand connaisseur de François Villon et de son œuvre, a déclaré que l'utilisation de la figure du poète dans la culture populaire qu'est le jeu de rôle, démontre la vitalité actuelle du personnage. Alors continuez à jouer à *Vampire*, c'est bon pour votre bac de français.

Kim Vampet

Dernière mode à L.A. : la vampirette violette. On en croquerait.

LA RUBRIQUE DD&D (DÉLATION, DÉNONCIATION & DIFFAMATION)

En novembre 1988, le mag *Dragon Radieux* sortait un hors-série de scénarios. A l'intérieur, il y en avait un pour *Warhammer* : la première contribution de l'ex-Casus Fabrice Colin, environ quatorze ans à l'époque. Précoce le bougre ! L'aventure commence très fort. Dans une auberge, les PJ sont abordés par un riche pirate qui leur propose tout de go de renverser un baron local. Et Fabrice précise : « On peut sans s'avancer penser que les PJ accepteront ». J'ai toujours admiré ton optimisme amigo.

SCENARIO WARHAMMER JEU DE ROLE FANTASTIQUE
Une place au soleil...
Fabrice Colin



Nous avons les moyens de te faire chanter, Fabrice, nous connaissons un de tes dark secrets...

Vous jouez à Magic ? Arrêtez ça tout de suite !

Rassurez-vous amis rôlistes, il n'y a pas que le JdR qui déchaîne les foudres des bien-pensants : les jeux de cartes aussi. Un certain David L. Brown, docteur en théologie, explique sur sa page net, à grands renforts de citations de la Bible, à quel point Magic est nocif : occultisme, violence, accoutumance, on en frissonne d'horreur. Dans la foulée il met aussi les parents en garde contre les ravages des POG'S, accusés de proposer des dessins de femmes dans des positions « pornographiques ». Seigneur ! Où va le monde ?
http://www.execpc.com/~dlbrown/logos/magicard.html

RÉALITÉ VIRTUELLE

Déclaration de Philippe Ulrich, cofondateur de Cryo l'une des principales sociétés de jeux vidéo française : « Ces mondes (NDLR : les univers de jeu 3D) attireront tous ceux que la réalité ennuie, ou qui sont diminués physiquement dans cette réalité. Le danger, c'est bien sûr que le monde physique réel soit vampirisé par l'onirique. » Cher M. Ulrich, la théorie de l'évasion dangereuse pour l'équilibre psychologique dans un monde imaginaire, nous autres, rôlistes, on connait bien. Et on sait que c'est faux. Alors un conseil : inutile de vous flageller, vous trouverez toujours des gens ravis de le faire pour vous.

Trois questions à... Croc (auteur de... euh... je sais plus trop...)

CB : Quelle était l'idée directrice pour la 3ᵉ édition de *INS/MV* ?
Croc : J'ai essayé de mettre dans le jeu tout ce qui concerne les anges et les démons, et de changer les règles qui auraient dû l'être dès la première édition. De la version américaine, tout le monde aura compris que j'en ai tiré la substantifique moelle en m'engageant contre le massacre de l'opossum, un animal typiquement anglo-saxon.

CB : La 3ᵉ édition se recentre sur l'affrontement anges/démons. Quel rôle peut espérer jouer la Troisième Force ? Et le FN, il est plutôt *INS ou MV* ?
Croc : La Troisième Force n'aura jamais les mêmes possibilités que les deux autres, mais elle pourra quand même donner du fil à retordre aux PJ. Le FN, lui, est foncièrement *Magna Veritas*.

CB : Dans *INS*, il est dit qu'Abalam, prince de la folie, se prend pour Croc au sommet d'une crise de paranoïa terminale. Et qu'est-ce que ça donne quand tu es dans cet état-là ?
Croc : Je peux faire des trucs totalement délirants : manger des salsifis, écouter un disque de Lavilliers ou lire un *Casus Belli*.

Croc gamin : déjà piquant, mais tellement mimi !



Dans Casus Belli n° 111

parution le 3 décembre 1997

Le rôle, terre de contrastes !

Et alors, vous seriez en extérieur ! Pour vous apprendre à décrire les divers types de terrains et leurs implications, première leçon en sol mouvant : les marais ! (Et ce n'est pas un article en cinq volets où il serait aussi question de montagnes, de plaines, d'îles et de forêts, non mais !)

Les scénarios du mois prochain :

- Nos Courts Métrages : **Deadlands** (en attendant la v.f.), **Star Wars**, **Changelin** et **Shadowrun** (en France, bien sûr).
- Nos Moyens Métrages : **Warhammer** et **L'appel de Cthulhu**.

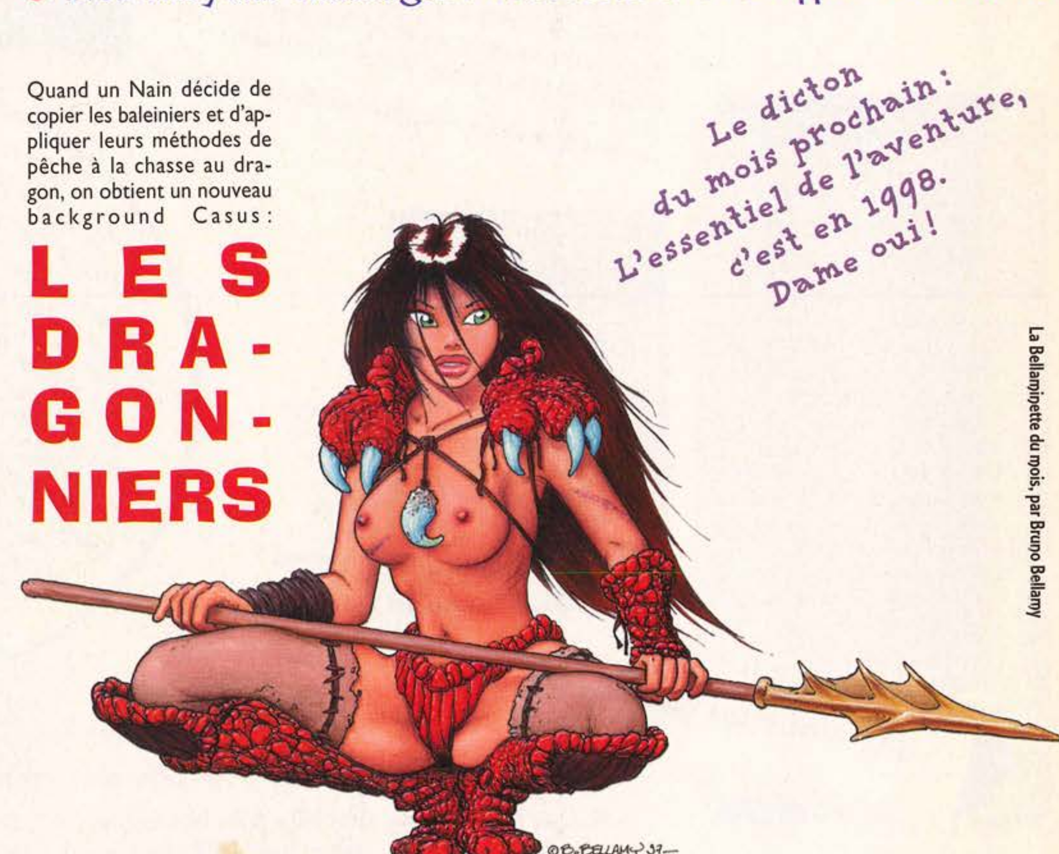
C'est bientôt Noël

— Vous avez une soirée de réveillon à passer en compagnie d'une dizaine d'amis ! Autant en profiter pour jouer un « grandeur-nature murder party ». Portrait de famille des Soirée Enquête de SPSR.

— Un cadeau à offrir à un(e) rôliste de votre connaissance. Nos pages shopping vous donneront des idées !

Quand un Nain décide de copier les baleiniers et d'appliquer leurs méthodes de pêche à la chasse au dragon, on obtient un nouveau background Casus :

LES DRAGONNIERS



La Bellampinette du mois, par Bruno Bellamy

CASUS BELLI n°110 novembre 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 4e trimestre 1997. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Chef de rubrique Métalliques : Emmanuel Quenez. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Franck Dion, Didier Guiserix, Christopher Longé, Jean-Marie Noël, Jean-Denis Pendanx, Eric Puech. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarifs abonnements sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Earthdawn est édité par Descartes sous licence FASA ; INS/MV est édité par Siroz ; BaSIC est édité par Casus Belli ; JRTM est édité par Hexagonal sous licence ICE ; AD&D est édité par TSR. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 40 27 59 59. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.